



ПроСоциални Ценности

Материали за обучение

от обученията проведени в

Ушак (ТР) 25-и февруари- 1-ви март 2019

Паневежис (ЛТ) 8-и - 13^{-и} октомври 2019

Проект:	ProSocial Values [2017 – 1 – IT02 – KA201- 036860]
Наименование:	Об. Учебна програма за обучение на учители.
Водеща организация на дейността:	Panevėžio rajono švietimo centras (ЛТ)
Участващи организации:	Polo Europeo della Conoscenza (ИТ), Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Uşak (ТР), Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León (ИС), Тракийски университет, ДИПКУ (БГ), Friends of Education (МК)

Информацията и гледната точка на авторите на този документ незадължително отразяват позицията на Европейския съюз. Нито ЕС нито която и да е институция асоциирана с него и хората, представляващи ги могат да бъдат отговорни за съдържанието.



Table of Contents

Как да създаде, Атмосфера ПроСоциални ценности чрез Дигитални игри ..	3
Живот в ждунглата.....	30
Сериозно учене чрез просоциалност (3 случая как да го настаните в реална класна стая с помощта на игри	46
Нашето предизвикателство: Да подчертаем най-доброто в човечеството (Да бъдем готови за предизвикателството	84
Просоциална роботика	115
Просоциалността е игра	144
Креативно реазрешаване на конфликт(в класната стая) СТАЯ).....	162
Да си отгледам жаба... Рамка за разказване на истории за изграждане на стратегии за размисъл в ситуации на фрустрация	192



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

How to Set ProSocial Values Atmosphere via Digital Games Among Peers

Ahmet YURDAKUL

Uşak İl Milli Eğitim
Müdürlüğü

Usak - First teachers' training



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



LEARNING OUTCOMES

- To understand ProSocial Values concept of learning atmosphere via digital games
- To promote how to unleash empathy with digital games among peers in the classroom
- To promote how to unleash equality with digital games among peers in the classroom
- To lead students how to contribute to the community with prosocial values and perspective using digital tools and games
- To promote actual behavioral change
- To convey prosocial message in games
- To enact prosocial behaviours virtually
- To modify elements of a game title that they find unjust





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



TRAINING CONTENTS

Prosocial behaviour in the form of sharing, helping, and cooperating is a hallmark of social competence throughout childhood. Of direct relevance for schooling is that prosocial behaviour has been related positively to intellectual outcomes, including classroom grades and standardized test scores. Displays of prosocial behaviour also have been related positively to other socially competent outcomes, including social acceptance and approval among classmates and being liked by teachers” (Wentzel, 2015:1). “In response to an increasingly interdependent world, educators are demonstrating a growing interest in educating for global citizenship. Many definitions of the “good global citizen” value empathy as an especially important disposition for understanding others across national borders and cultural divides. Yet it may be difficult for people to achieve empathy with others who are perceived as psychologically and geographically distant. Can digital simulation games help foster global empathy and interest in global civic learning?” (Bachen, Hernandez-Ramos, Raphael, 2012). The answer is YES.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Practice of Empathy

Children who recognize their own feelings and the feelings of others are more likely to live content lives. Empathy training helps a child learn to recognize feelings – her/his and others. The ability to see situations from different points of view is an important life lesson. Parents and teachers help their child to develop empathy. Use daily events to teach your child to:

- Make eye contact with others. Look at the other person's face when talking.
- Notice how people feel. Does this person look sad?
- Label feelings. Help your child put a name to his/her and others' feelings – sad, angry, surprised.
- Calm herself and control her impulses. Let your soothing words be an example of positive self-talk. Be gentle and loving as you teach these skills. And more...





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Prosocial behavior

Broad category of behaviors that includes any action that provides benefit to others

- Following rules in a game
- Being honest
- Cooperating with others in social situations





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Think of the last time you helped someone else out?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Now think of *why* you *think* you helped out that other person?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



**Helping someone
without any greed...**



...is the real humanity





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



How can we teach children being pro-social?

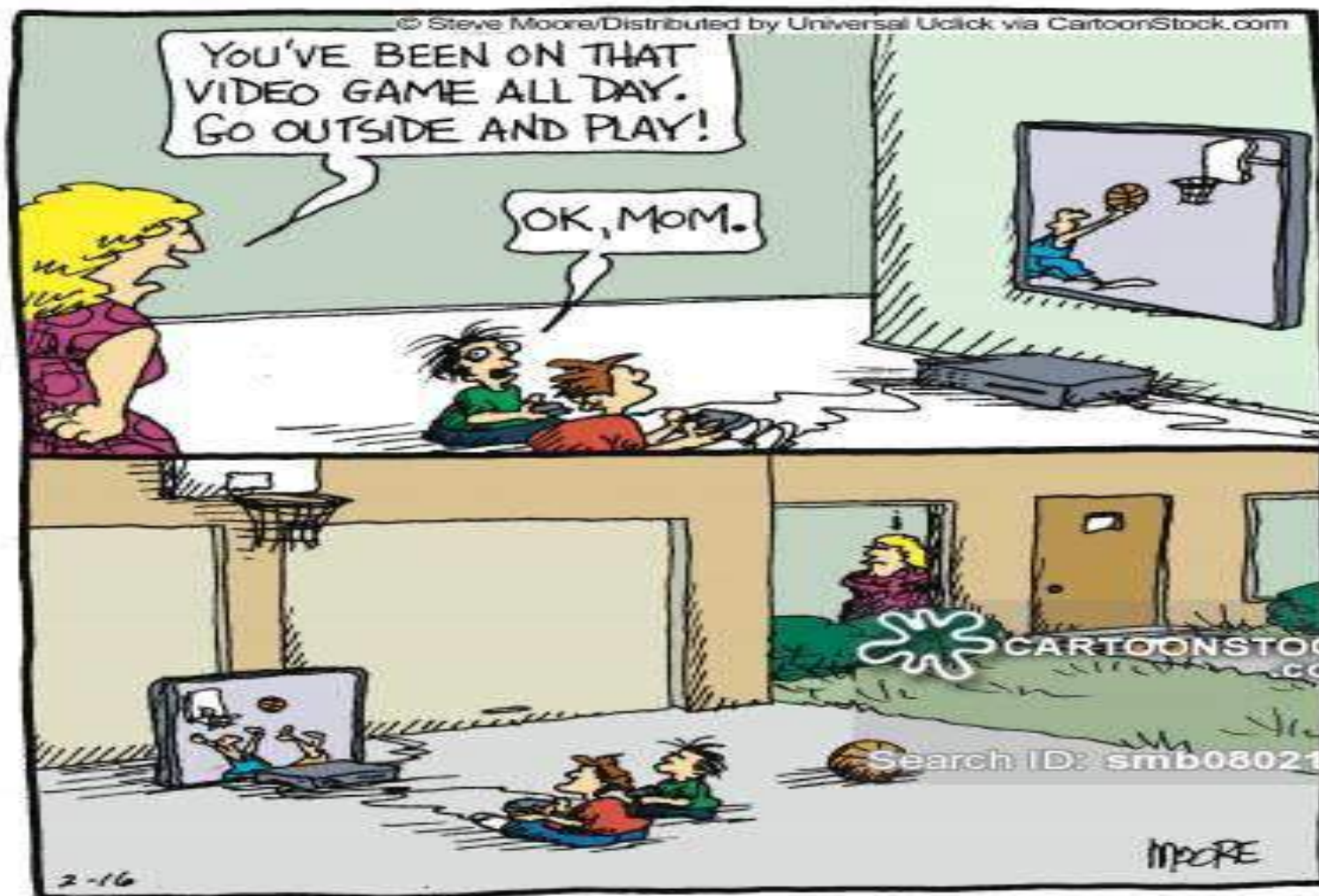




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Playing video games cooperatively with others can lead to widespread benefits by making players think helpful behaviors are valuable and commonplace.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Experimental evidence has pointed toward a negative effect of violent video games on social behavior. Given that the availability and presence of video games is pervasive, negative effects from playing them have potentially large implications for public policy.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



On the contrary, playing a prosocial (relative to a neutral) video game increases helping behavior.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Video games offer excellent conditions for learning to occur: They simultaneously expose the player to modeling, rehearsal, and reinforcement of the social behavior that is involved in the game's theme. Thus, there are good reasons to assume that playing video games with prosocial content may foster prosocial behavior.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Prosocial behaviors can play a vital role in forming positive interpersonal relationships. Children who adjust socially during their school years tend to become positive socially well-adjusted adults.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Peer interactions differ from interactions with adults because the children can interact as equals, which allows the children to assert themselves, present their own ideas, and argue different viewpoints.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



The design of a game may influence prosocial behavior. If a game requires two or more children to work together when playing, the result is more social interaction, compared to games designed for individual child.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Cooperative games are based on cooperation, acceptance, involvement, and fun, children are free to exhibit prosocial behaviors without forfeiting victory.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Also If the game has some hidden messages (empathy, tolerance, respect etc.) The child will learn to be pro-social.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



It is clear that video games can have both positive and negative influences on behavior. On the negative side, violent video games can lead to more aggressive behavior in general. On the positive side, playing action video games can make people faster and more accurate in other settings that require complex actions.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



In an experimental study of 161 American college students, those who were randomly assigned to play prosocial games (Chibi Robo and Super Mario Sunshine) behaved more prosocially toward another student in a subsequent task than those who played either neutral (Pure Pinball and Super Monkey Ball Deluxe) or violent video games (Ty2 or Crash Trinsanity). Those who played the violent games engaged in more harmful behaviors toward other students.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Violent content in video games can lead people to behave more aggressively. Prosocial content, in contrast, can lead people to behave in a more cooperative and helpful manner.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Games about personal skills	Games about Relational skills	Games About Social skills
Cool School: Where Peace Rules	Against all odds	Build Your Own Hero
Laika	Build Balance	Educamigrant
Liyla and the Shadows of War	Cool School: Where Peace Rules	Laika
Lost in Space	Golden Frontier	Pig Pile
Rock the Boat	Interland (Be Internet Awesome)	Pushy Paddles
School Bullying	Lost in Space	Rock the Boat
Stray Puppy Care	Season's Soup	School Bullying
Swing Fling	The Chase	Season's Soup
The Journey of Elisa	The Journey of Elisa	Swing Fling
	Third World Farmer	The Chase
		Tower Together
		World Rescue





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Живот в джунглата

Венета Узунова Veneta

DIIT – Тракийски университет

Original title and activity from *Positive Discipline in the School and Classroom Teacher's Guide: Activities for Students*,
Positive Discipline Association, Teresa LaSala, Jody McVittie, Suzanne Smith



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860

Usak – Първа работилница за учители



The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

- по-опитни в разпознаването,
- разбиране,
- приемане и зачитане на различията на хората около нас и
- прилагането на нови умения при групова работа и сътрудничество.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



СЪДЪРЖАНИЕ НА ОБУЧЕНИЕТО

Настоящите изисквания към образователната среда отдавна са се променили, тъй като днешната класна стая трябва не само да предоставя знания, но и да прилага просоциални ценности, като например приемане на различията и използване на многообразието като основа за изграждане на съвместна общност / класна стая. предоставят възможност за личностно развитие по категорични начини. Личността, способностите, уменията, знанията, опитът, нуждите и желанията на всеки ученик се добавят към цялата класна стая и се „попълват“ в рамките на формите и границите, зададени от системата.

Умението да приемате опит и да използвате различия помежду си помага на учителите и учениците да моделират поведение, което е положително и проактивно. Предвид културните, социално-икономическите, демографските различия на всяка страна партньор, този курс предоставя смислени и практични начини за изграждане на силно чувство за приемане, увереност за работа в различни класни стаи и за насърчаване на развитието на социални интерес към всеки ученик не въпреки различията им, а с оглед на различията им.

Обучителният модул се състои от теория, представена по интерактивен начин, мултимедийна презентация, дейности в малки групи, медийни клипове, дейности по ритмична терапия, саморефлексия и всички те са приложими в класната стая с ученици от различни възрасти.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ЦЕЛ

Да се подобрят уменията заразпознаването, разбирането, приемането и зачитането на различията на хората около нас и прилагането на нови умения в групова работа и сътрудничество.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Как изглежда да си различен

От хартиени цветя с различни цветове на масата всеки участник избира цвете. Той седи в кръг - поглежда вляво и интервюира този човек. Въпроси за името му и нещо важно за качеството на този човек / любимо нещо / любим човек / нещо, с което респондентът е много горд.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Във втората част всеки човек представлява съседа, с когото е интервюирал, и поставя цветето на флипчарта (прикрепен към стената) - създавайки букет (ръководителят на упражнението може да добави няколко зелени листа и цветни стъбла).

Обобщението е „начинът, по който цветята са с различни цветове и букетът представя общите и различни неща помежду им: общите им черти ги обединяват, разликите ги обогатяват. Но да имаш букет изисква съвместни усилия от всички: трябва да приемем различията си, да ги оценим и да ги използваме като точка за обогатяване (ако следващата дейност изисква групова работа, тогава хората могат да бъдат групирани според цвета на тяхното цвете).

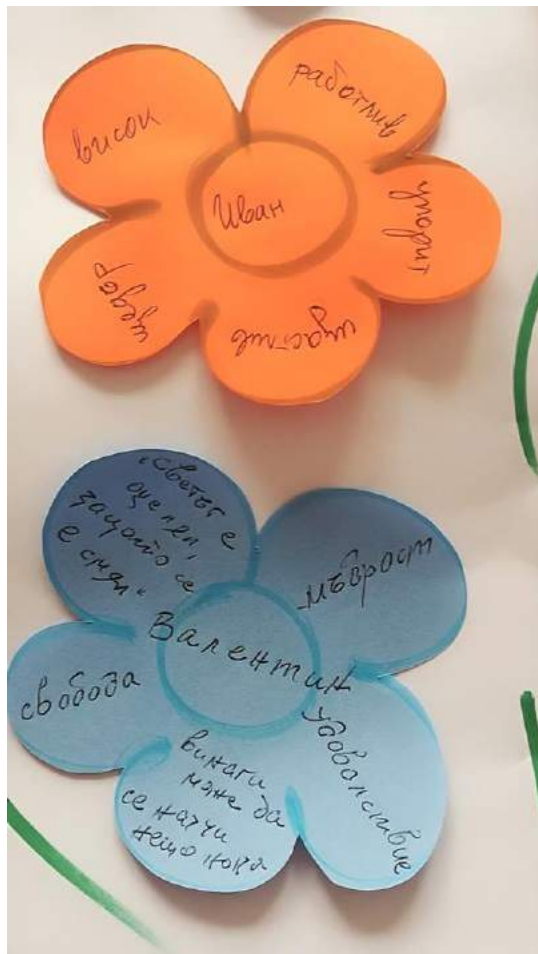




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Когато се познаваме, трябва да разбираме по-добре другите

Дискусия

за

съпричастност,

толерантност,

търпение,

чувство на принадлежност,

ЧОВЕЧНОСТ





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



УКАЗАНИЯ

1. Опишете обувките / техния размер, стил, на колко години са, ако са били използвани дълго време /.
2. Дайте име на собственика на обувката.
3. На колко години е той / тя?
4. Каква е социалната му роля, женен ли е?
5. Опишете собственика на обувките. Как изглежда той / тя, какви са физическите му завоеватели?
6. Каква е работата на собственика - опишете неговата / нейната работа.
7. Къде живее собственикът и с кого живее?
8. Избройте три личностни черти на собственика на обувките.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



УКАЗАНИЯ

9. Какво иска да прави собственикът през свободното си време / свободно време?
10. Коя е любимата храна за собственика на обувките?
11. Коя е любимата му книга?
12. Кой е любимият му филм?
13. Наречете го лош навик на собственика на обувките.
14. Как се чувстват другите в компанията / в присъствието на собственика на обувките?
15. Назовете постижение, добро дело, което според вас е направил собственикът на обувките, но малцина знаят за това.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Джунглата е там!





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Групата, представляваща лъва, трябва да изброи задачите, за които лъвът може да бъде отговорен, и в това, което е най-добре.

Групата, представляваща хамелеона, трябва да изброи задачите, за които лъвът може да бъде отговорен, и в това, което е най-добре..

Групата, представляваща костенурката, трябва да изброи задачите, за които лъвът може да бъде отговорен, и в това, което е най-добре.

Групата, представляваща орела, трябва да изброи задачите, за които лъвът може да бъде отговорен, и в какво е най-добър.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



- Позволете на всяка група да представи избраното от тях животно пред останалата част от класа - защо са избрали това животно, какви са техните силни страни и каква роля ще играе животното в селото).





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Всички ученици
обсъждат колко много
означава това
упражнение за тях.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- Какво научих за приемането на многообразието.
- Как се чувствах в процеса?
- Кои са най-ценните неща, които ще взема със себе си?
- Каква ще бъде промяната в поведението ми след този урок?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

СЕРИОЗНО УЧЕНЕ ЧРЕЗ ПРОСОЦИАЛНОСТ (3 СЛУЧАЯ КАК ДА ГО НАСТАНИТЕ В РЕАЛНА КЛАСНА СТАЯ С ПОМОЩТА НА ИГРИ)

Инга Жилинскине

Областен образователен център Паневежис

Usak - First teachers' training



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

- Да може да посочи спектъра на просоциалните ценности за сериозно учене
- За да можете да прилагате разработени -разрешаване на конфликти, вземане на решения и намиране на решения - техники за няколко различни сериозни учебни ситуации
- Да бъде в състояние да предвиди вероятни решения и резултати за поставени сценарии / проблеми



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



СЪДЪРЖАНИЕ НА ОБУЧЕНИЕТО

По време на сесията са представени 3 различни игри („Cool School: Where Peace Rules“, „Quandary“, „World Rescue“). В тази част от теорията ще бъдат очертани идеята и структурата на всяка игра. За да бъдат синтезирани с просоциалността, ще бъде инициирана и кратка дискусия за просоциалните ценности и просоциалните умения.

Сесията ще бъде продължена от практически дейности и ще включва представена теория, опит на участниците, саморефлексия и нови идеи, както следва:

Използвайки играта „Cool School: Where Peace Rules“, всеки отбор ще моделира както добро, така и лошо поведение в класната стая. След това ще проучим и ще разберем как да помогнем на децата да разработят инструментариум от техники за разрешаване на конфликти за различни ситуации. Тази задача ще обхваща личните отношения / приятелство като основна просоциална ценност.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



СЪДЪРЖАНИЕ НА ОБУЧЕНИЕТО

Използвайки играта „**Quandary**“, всеки участник ще се научи как да взема по-добри решения по етичен и перспективен начин. Отговорността и етичното вземане на решения са основните просоциални ценности, включени в задачата.

Използвайки играта „**World Rescue**“ чрез сътрудничество на различни екипи ще научим как да намерим най-добрите решения, за да решим някои глобални екологични проблеми. Фокусът на задачата е да се изложи просоциалната стойност на отговорността чрез решаване на проблеми.

Резултатите от сесията са двойни: 1) Развита увереност и умения за сериозно обучение, основано на просоциални ценности: лични отношения / приятелство, отговорност и етично вземане на решения, решаване на проблеми; 2) Създадени и споделени 3 изхода (планове на уроци) за сериозно учене чрез просоциалност, използвайки игри, които могат да бъдат приложими в класната стая с ученици от различни възрасти.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Основната цел

Развийте увереност и умения за сериозно обучение,
основано на просоциални ценности:

- лични отношения / приятелство,
- отговорност и вземане на решения,
- решаване на проблеми



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Очаквани резултати

Създаден и споделен опит
на сериозно учене
чрез просоциалност
използване на игри
които биха могли да бъдат приложими в класната стая с
ученици от различни възрасти



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



1-ва задача - Разширяване на концепциите Игра **World Cafe**

Откакто най-ранните ни предци се събраха в кръгове около топлината на огъня, разговорите заедно бяха нашето основно средство за откриване на **общи интереси, споделяне на знания, представяне на бъдещето и сътрудничество** за оцеляване и процъфтяване.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ВЪПРОСИ

1. Какво означава „сериозно учене“ за вас?
2. Какво означава „просоциалност“ за вас?
3. Кои игри играят вашите ученици?

Рефлексия

Как този метод / игра би помогнал да се научат / да се преподават просоциални ценности при децата?

Назовете няколко от тях.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



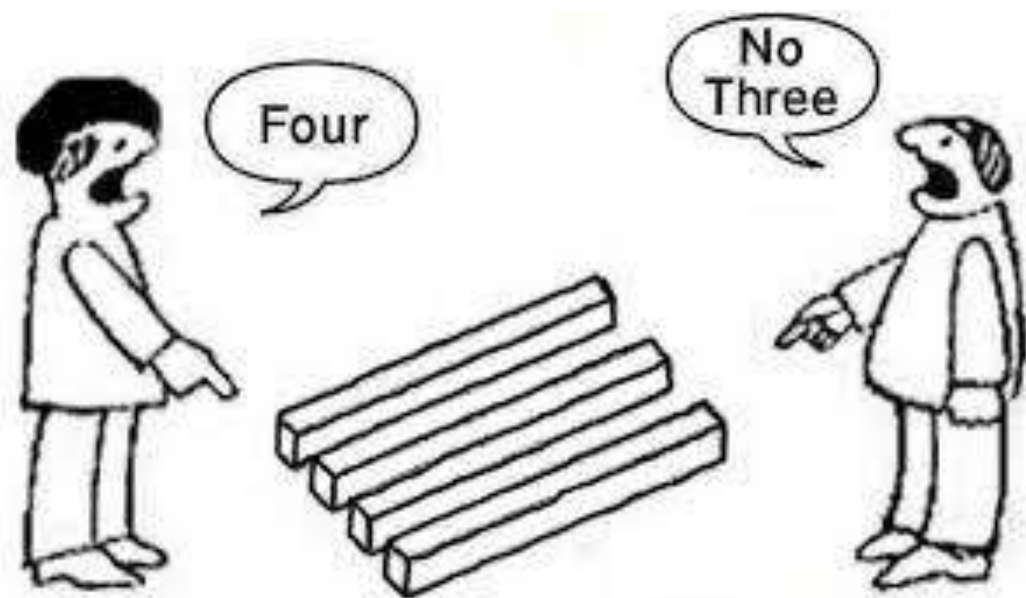
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Една теория казва:



*"Като човешки същества,
нашето величие се крие не
толкова в това, че можем да
преправим света, колкото в
това, че можем да преправим
себе си." ~ Махатма Ганди*



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

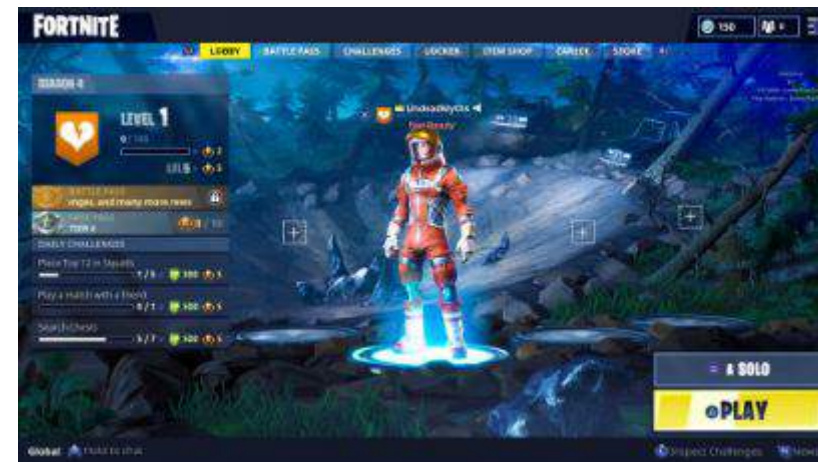
2017-1-IT02-KA201-036860



Сериозно учене = Дете в игра = Дете на работа



<https://www.mindmoves.co.za/2017/11/21/play-serious-learning/>



<https://www.usgamer.net/articles/25-06-2018-fortnite-season-4-fortnite-season-4-start-date-battle-pass-price-gear>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Нека се потопим в онлайн игра

Неотдавнашно проучване установи, че 91
процента от децата в САЩ на възраст между 2
и 17 години играят видео игри! (2016)



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



За Fortnite: Battle Royale

<https://youtu.be/KCW5Hn58EM8>

- **Fortnite** е видео игра за PlayStation 4, Xbox One, Windows, Mac и мобилни устройства, която взема елементи от игрите за изграждане на пясъчник и добавя бързото действие на стрелец от трето лице.
- Играчите се пускат на картата на играта и трябва да се състезават, за да останат последни, като убият всеки друг играч в играта. По време на играта играчите събират оръжия, изграждат безопасни конструкции и се опитват да избегнат **Бурята**, която уврежда всички играчи извън безопасна зона.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



За Fortnite: Battle Royale

- В **Battle Royale** има три режима на игра: **Solo**, **Duo** и **Squad**. В самостоятелен режим вие изпадате в играта сами. В Duo сте дошли с партньор. В режим **Squad** играете в екип от четирима. **Duos** и **Squads** могат да бъдат приятели, които избират да играят заедно, или играчи на случаен принцип. Всички играчи в мача играят в един и същ режим.
- **Common Sense** препоръчва **Fortnite** за тийнейджъри на 13 и повече години, главно заради отворения чат и насилието над действията.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



За *Fortnite: Battle Royale*

- Понастоящем играчите могат да изтеглят Fortnite: Battle Royale безплатно.
- Възможен е **немодериран чат на живо между потребителите** в конзолата и компютърните версии на Fortnite: Battle Royale. Гласовият чат и текстовият чат на екрана са опции.
- Всеки мач в Battle Royale трае около 20 минути, въпреки че играчите, които са убити рано, играят за по-малко време.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



РЕФЛЕКСИЯ

Как тази игра ще помогне да се научат / преподават
просоциални ценности при децата?
Назовете няколко от тях.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Училищни предмети, участващи във Fortnite

- 1. Математика и физика** (скорост, вероятности, пространствено мислене и др.)
2. <https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20math/Price-Range/Free>
- 2. Език** (четене, говорене)
<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20/Price-Range/Free/PreK-12-Subject-Area/English-Language-Arts>
- 3. Изкуства** (дизайн на аватари, танци, сладки чанти и др.)
<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20arts/Price-Range/Free>
- 4. География** (карти, везни, природни обекти, сгради и др.)
- 5. ?**



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Реалистична ситуация:

Момче на 10 години играе Fortnite: Battle Royale със съучениците си в екип. След известно време момчетата започват да се състезават помежду си и завършват с тормоз по Viber.

Родители на едно от децата видяха цялата онлайн комуникация и информираха учителя. Какво бихте направили като учител?

Задача: Помислете, обсъдете в групи.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Реалистична ситуация: решение

Много РАЗГОВОРИ със собственото ни дете: за онлайн комуникация (подходящ език), злоупотреба, управление на времето, непознати онлайн, безопасност онлайн и др. Отне много време на момчетата да повторят приятелството.

Родителите играят Fortnite с децата си и след това вземат окончателни решения за играта.

Известно споразумение, сключено в семейството



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



SUSPEND

Your own views, opinions and judgements



ASK

How does the situation look from the other person's perspective?



CHECK

Your understanding of their perspective by asking questions



AVOID

Justifying / explaining why they are wrong to see the situation that way



VISUALISE

How they feel, given their perspective on the situation



CONVEY

Empathy for their situation



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Просоциалност = Просоциално поведение

- **Просоциалното поведение** или „Поведение предназначено да бъде от полза за друг“ е социално поведение, което „е в полза на други хора или обществото като цяло“, „като помощ, споделяне, дарение, сътрудничество и доброволчество“.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Защо се нуждаем от просоциални ценности?

Преглед на изследването от 2017 г. установи, че социалното и емоционално обучение може

- **насърчаване на академичния успех и**
 - **повишаване на здравословното, позитивно поведение, докато**
- намаляване на неправомерното поведение, злоупотребата с наркотични вещества и емоционалния стрес за учениците от началното училище.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Очаквани резултати:

- **Max**

- на просоциалното поведение (напр. поведение по подходящ начин в клас, харесване на училището и добра посещаемост)
- в академичните постижения и удовлетворение

- **Min**

- на антисоциално поведение (лошо поведение в клас, насилие, тормоз)
- <https://www.edutopia.org/blog/daniel-goleman-research-sup-s-sel-betty-ray>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ПроСоциалност



<https://www.edutopia.org/blog/why-sel-essential-for-students-weissberg-durlak-domitrovich-gullotta>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Самосъзнание - „АЗ СЪМ“

- Включва разбиране на собствените емоции, лични цели и ценности.
- Това включва точна оценка на **възможностите, силите и ограниченията.**
- Високите нива на самосъзнание изискват способността **да разпознават как са взаимосвързани** мислите, чувствата и действията.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Самоуправление - „МОГА“

- Изисква умения и нагласи, които улесняват **способността за регулиране на собствените емоции и поведение.**
- Това включва способността да се **забави удоволствието**, да се управлява стреса, да се **контролират импулсите** и да се упорства чрез предизвикателства, за да се постигнат **лични и образователни цели.**



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Социална осведоменост - „ГРИЖА СЕ“

- Включва способността да разбирате, да съчувствате и да изпитвате състрадание към хората с различен произход или култура.
- Включва също разбиране на социалните норми за поведение и разпознаване на семейни, училищни и общностни ресурси и подкрепа.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Умения за взаимоотношения - „ЩЕ”

- Помогнете на учениците да установят и поддържат здравословни и полезни взаимоотношения и да действат в съответствие със социалните норми.
- Включете се в общуване ясно, слушайте активно, сътрудничете, съпротивлявайте се на неподходящ социален натиск, конструктивно преговаряйте за конфликт и търсете помощ, когато е необходимо.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Отговорно вземане на решения

- Включва обучение как да се правят конструктивни решения относно личното поведение и социалните взаимодействия в различни условия.
- Изисква уменията да се вземат предвид етичните стандарти, опасенията за безопасност, точните поведенчески норми за рисковото поведение, здравето и благосъстоянието на себе си и другите, последствията от действията.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

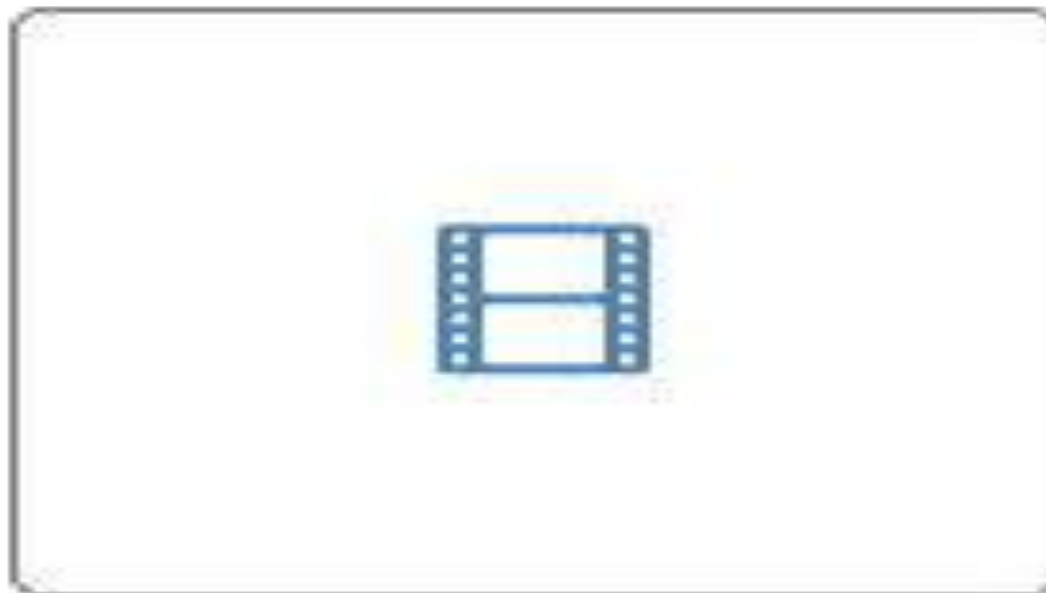
2017-1-IT02-KA201-036860



2-ра задача - Разширяване на опита

• Конгломи: Свързване преди съдържание 😊

<https://youtu.be/K8nhROmK4lw>



<https://www.edutopia.org/article/10-powerful-community-building-ideas>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



2^{ра} задача

АЗ СЪМ / БЯХ

МОГА / бих МОГЪЛ ДА

ГРИЖА / ГРИЖИХ се

АЗ ЩЕ / АЗ СЪМ В СЪСТОЯНИЕ ДА..

Обратна връзка

Как тази игра ще помогне да се научат / преподават просоциални ценности при децата?

Назовете няколко от тях.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



3 начина за използване на обучение, базирано на игри

- **ИГРИ КАТО СПОДЕЛЕН ОПИТ** - игрите, като екскурзии, осигуряват значение за учениците. можем да поставим ученици в minecraft, fortnite и да ги накараме да изграждат структури. когато настъпи нощта и пълзящите растения нападат, оцеляват само учениците, останали в укрепени структури.
- **ИГРИ КАТО ТЕКСТ** - някои игри използват избор на играч, за да разкажат история, например **QUANDARY**.
- **ИГРИ КАТО МОДЕЛИ** - игрите са особено полезни за моделиране на реални системи. моделът на игрите причинява ефекти, които имат последващи ефекти - по този начин играта преподава уменията на системното мислене от 21-ви век, напр. световно спасяване.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Да се потопим в онлайн игра **World Rescue**

- Разказът е интер и междудисциплинарен, базиран на изследвания - видеоигра.
- Чрез забързан геймплей в Кения, Норвегия, Бразилия, Индия и Китай, децата ще се срещнат и ще помогнат на петима млади герои и ще им помогнат да решат глобални проблеми – като заселване, болести, обезлесяване, суша и замърсяване - на ниво общност .



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Да се потопим в онлайн игра **World Rescue**

- Учителите могат да играят World Rescue с учениците си, за да обяснят тези тежки, понякога страшни ситуации по-подробно.
- Това несъмнено може да помогне на децата да научат за много от проблемите, с които хората по света се сблъскват днес.
- Целта на играта е да научи младите граждани на света за предизвикателствата за устойчивост и да им покаже, че и те имат своя дял в създаването на по-устойчив свят!



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Нека се потопим в онлайн игра *Quandary*

<https://youtu.be/yuBB0hNul1c>

- Quandary е безплатна, просоциална, дисциплинарна игра, която ангажира учениците във взимането на етични решения и развива умения, които ще им помогнат да разпознаят етичните проблеми и да се справят с предизвикателни ситуации в собствения си живот.
- Играчите развиват умения като:
 - - критично мислене,
 - - вземане на перспектива и
 - - вземане на решение.
- Играчите трябва да вземат трудни решения, при които няма ясни верни или грешни отговори, а важни последици - за себе си, за другите в колонията и за планетата Браксос.
- При взаимодействието си с други заселници в колонията, играчите трябва да вземат предвид факти, мнения и решения, точно както в реалния живот.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Нека се потопим в онлайн игра *Quandary*

Играта се състои от епизоди, които са изградени от 4 различни етапа на геймплей:

- Вземете правилните си факти На този етап играчите трябва да разграничават факти от мнения и решения.
- Плъзнете надолу. Играчът трябва да избере две решения от тези, които той правилно е идентифицирал в предишния етап. Той ще проучи допълнително тези решения на следващия етап.
- Изследвайте гледни точки С помощта на разтвор и карти с факти, играчът се опитва да разбере по-задълбочено мнението на колонистите. Колкото по-добре разбира колонистите, толкова повече точки ще получи.
- Съвет На последния етап играчът трябва да представи на съвета два аргумента за и два аргумента против избраното решение. По този начин решението на съвета зависи от уменията на играчите да разграничават фактите от мнения



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



3^{та} задача – опитване на игрите

1. Опитайте да поиграете **WORLD RESQUE** или **QUANDARY**.
2. Създайте кратък план. Как той може да бъде приложен във вашата класна стая.
3. Наблегнете на няколко просоциални ценности, които ще научите, използвайки изготвения план.

Обратна връзка

- Как тази игра ще помогне да се научат / преподават просоциални ценности при децата?
- Назовете няколко от тях.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



СЪВЕТ

Слушайте и говорете с вашите ученици

за това, което играят

за да можете да разгледате тези игри и да
намерите начини да комбинирате съдържанието си с
тяхната страст.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Препратки

1. <http://www.theworldcafe.com/key-concepts-resources/conversational-leadership/>
2. <https://www.rwjf.org/en/library/research/2017/04/social-emotional-learning-in-elementary-school.html>
3. <https://www.edutopia.org/sel-research-learning-outcomes>
4. <http://measuringSEL.casel.org/access-assessment-guide/>
5. <http://culturalsynergies.com/strategies-for-overcoming-bias-perspective-taking/>
6. <https://www.edutopia.org/article/3-ways-use-game-based-learning-matthew-farber>
7. <https://www.edutopia.org/blog/why-sel-essential-for-students-weissberg-durlak-domitrovich-gullotta>
8. <https://www.theguardian.com/games/2018/jun/20/fortnite-schools-warn-parents-of-negative-effects-of-video-game-on-students>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Нашето предизвикателство: Да подчертаем най-доброто в човечеството (Да бъдем ГОТОВИ за предизвикателството!)

David Ruíz Cristóbal
Noelia María Fernández Gómez
Leonor María Magaña Campos
María Antonia Blanco González



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860

Consejería de Educación - Junta de Castilla y León





Желани резултати

- Развиване на креативност и критично мислене, чрез използване на загадки
- Да придобием/развием способността за цялостна гледна точка, тъй като учениците трябва да развият рефлексивен процес в ситуациите, в които трябва да решават загадките
- Участниците ще изпробват собствените си комуникативни умения и способността си да работят в екип
- Подобряване на мотивацията за учене (предмет история, например)





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Съдържание на обучението

В рамките на презентацията („теория“) нашите учители ще покажат как са създали училищен проект за развиване на просоциални ценности в общността чрез различни подходи (включително използването на технологии, изкуство, музика и други).

Съдържанието ще предложи развитието на гъвкаво мислене/нагласа към растеж като един от многото начини за преподаване на стратегии за организиране и предлагане на различни предизвикателства и участниците ще имат възможност да преживеят сами за себе си в изграждането или на предизвикателство или подчертаване на най-доброто у учениците и да спомогне за развиването на мислене, което трансформира преподаването, ученето и подпомага развитие на просоциално поведението и по-добър свят. Момент за обратна връзка е адаптиран спрямо потребностите на участниците във всяка сесия.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

Panevezys, october 2019

GAMIFICATION

IN EDUCATIONAL CONTEXTS

P R E S S S T A R T





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



СЪДЪРЖАНИЕ

1. ИГровиз...КАКВО!!	5. Динамики	Инструменти
2. Определения	6. Механизми	9. Примери
3. “Фалшиви приятели”	7. Естетика	10. Въпроси?
4. Четири крака за идеалния стол	8. Разказа	Благодаря!



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

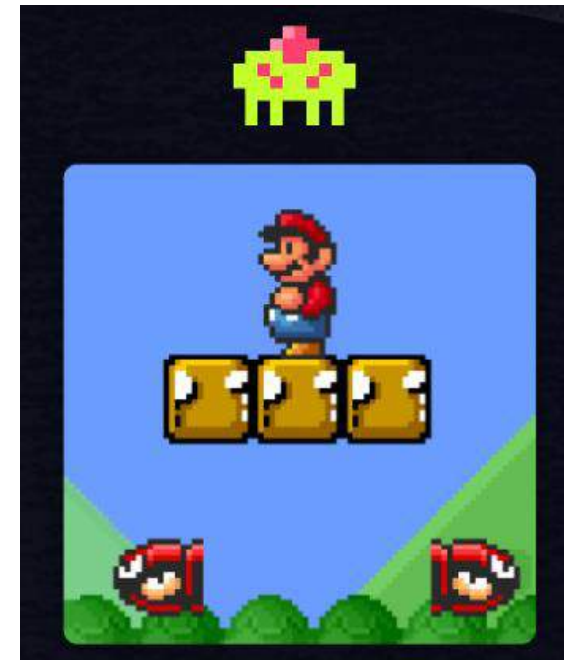
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



1. Игровиз...КАКВО!!

- Всички сме чували по нещичко за игрофикация..но какво точно означава терминът „игрофикация“?



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



1. Началото

- Първо, трябва да помним, че началото на игровизацията не е в рамките на образованието, а в бизнеса и маркетинга.
- Ето два примера:
 - ✓ [Забавна теория](#)
 - ✓ [Танцуващия светофар](#)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



2. Определение

След оглед на литературата в областта са открити множество определения на игровизация. Ето някои от тях:

“Приложението на игри-метафори към житейски задачи, които повлияват на поведението и подобряват мотивацията и ангажираността.” Nick Pelling

“Използването на игрови елементи в сериозен контекст ” Sebastian Deterding

Използването на игровата механика, нейната естетика и игрово мислене за включване на хората, мотивиране на действията, насърчаване на ученето и решаване на проблеми ” Karl Kapp



Ето и моето лично определение, след дълго четене и проучване:

“Игровизацията е изкуството да добавяте към ситуации, които не са игри, някои от елементите, които ни карат да обичаме да играем толкова много” David Ruiz



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860

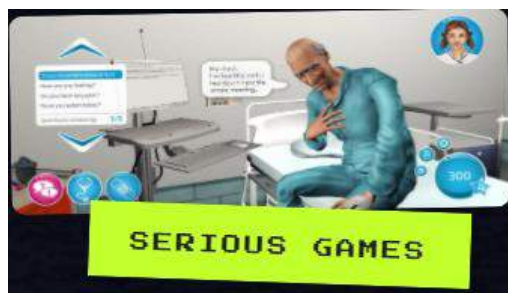


3. “Фалшиви приятели”

В тази част ще разгледаме различните термини, които често се бъркат с игровизация и някои фалшиви твърдения по темата....



Най-главната разлика е че игровизирани структурни елементи на игра се използват, но **ТОВА НЕ Е ИГРА**. В [Базираното на игри обучение](#) всичко се фокусира върху една или няколко игри, чрез които се учим.



Сериозните игри в действителност могат да бъдат част от Базирано на игри обучение, тъй като игрите са използвани за обучение. Основната разлика обаче е, че докато в Базираното на игри обучение се използват всякакви видове игри (настолни игри, видео игри...) **Сериозните игри са игри специално създадени с цел да преподават нещо**. [Това видео](#) е показно за казаното.



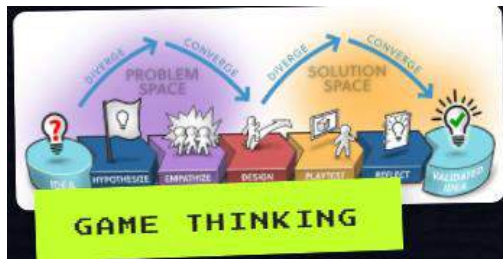
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



3. “Фалшиви приятели”

Не бъркайте игровизацията с...



Един термин, който остава много по-свързан с търговския свят, термина Игрово Мислене е по-широкия термин от Игровизация. То се отнася до употребата на начина по който създателите на игрите мислят и го прилагат в контекст. Тук дори не става дума за елементи на играта (динамики, механизми, естетика...), просто (не точно но...) се отнася до начина по който се мисли и организира. [В това видео](#), Аму Jo Kim разяснява какво е Игровото Мислене (твърде фокусирано върху търговския свят)



Възможно е поради грешка в превода, да има хора, които го включват в „свързани с вселена за учене" (GBL, Gamification, Serious Games, Game Thinking ...) в това отношение разбира се, едното няма нищо общо с другото.

[В тази интересна статия](#) (на испански) от Пере Pedraz описва този процес , въпреки, че аз мисля, че има достатъчна ясна разлика между игровизация и „ хазарт“.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



4. Четирите крака на идеалния стол

За да бъде една игровизирана структура успешна трябва да се основава на следните 4 „крака“:

- ✓ Механики
- ✓ Динамики
- ✓ Естетика
- ✓ Разказ





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



5. Динамики

Игровите динамики са какво изпитва участника докато играе играта.

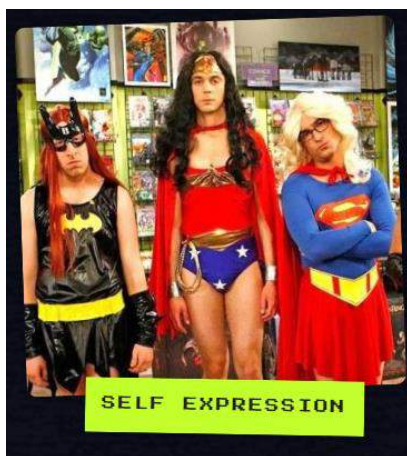


Наградите са стимули за извършването на дадено задание; в следствие това може да предизвика по-силен интерес от тяхна страна към играта.

Наградите трябва да са добре премерени тъй като те могат да накарат участниците да зависят само и единствено на награди лесно биха пренесли това в реални я си живот .

Да си част от общност и да изпълняваш дадена позиция в него служи като мотивация да продължаваш да играеш.

От друга страна, това е „нож с две остриета“ динамика, тъй като ниския статус може да обезкуражи участника.



Участниците искат да изразят идентичността си, тяхната автономност и личност, оригиналност сред другите участници.

Играта често е контекст, който подпомага този процес особено за по-срамежливите хора.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



5. Динамики



Съревнованието е участието в игра, което води до заемане на различна позиция според постиженията. Сравнението с другите е силен източник на мотивация за много участници. Този аспект има недостатъци в образователен контекст (въпреки че и това би могло да бъде оспорено).

Сътрудничество: случва се, когато двама или повече играчи не се състезават един срещу друг; вместо това се стремят да постигнат една и съща цел..

В същата игра двете динамики се забелязват- няколко участници си сътрудничат за да се състезават с друга група от участници.



Алтруизъм: Участниците искат да изразят тяхната идентичност, тяхната автономност, личност и оригиналност пред другите участници.. В този случай обикновено играта е контекст, който подпомага по-срамежливите в това отношение.

Разпознаване- Един човек е изтъкнат сред другите, например, използвайки добра стратегия.

Хората се чувстват ангажирани с дейности, които им носят разпознаване.

Някои типове участници са мотивирани единствено и само от тази цел.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



6. Механики

Механиките са това, което прави участника по време на играта. Има различни механизми в игрите:

SCORE	ROUND	NAME	KDR
252110	16		
191880	16	CNT	
151840	13	JES	
147490	11	DAR	
141700	11	Z.7	

POINTS

Точки: чрез него се предизвиква мотивация у участниците, чрез система с точки, които той/тя придобива.

Достигайки определен брой точки може да е главната цел на дадена игра или не.

В други случаи точките може да имат второстепенна роля.

Дадени игри пък може да позволяват трупането на точки изпълнявайки различни задания, без дори да се обръща внимание/интерес на точките.

Пример са точките в картите за редовни/лоялни клиенти.



Колекциониране: използва хобито да колекционираш по време на игра и възможността да се покажеш пред останалите участници и приятели – какво си събрал/а.

Медалите, марките, значки... се печелят в играта и мобилната апликация и може да бъдат добър пример.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



6. МЕХАНИКИ

Още някои механики:



Ниво на участника: участието на всеки играч се възнаграждава с титла, която го отличава от останалите. Добър пример са нивата в интернет форуми- „новак“ or „чирак“ to „майстор“ or „експерт“.

Обратна връзка- в образованието особено важна а учениците за свършената работа. Това може да бъде позитивно подкрепление и може да идва от самата игра, от учителя или другите участници. Ако обратната връзка се забави, участниците може да загубят интерес..



Класиране/водачи: Това е начина за поддържане на състезателния дух. В образованието това може да не е толкова интересен или привлекателен аспект.

Сравнението може да се прави индивидуално или между групи. Класиранията може да са видими за всички или да бъдат достъпни само за един участник.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



7. ЕСТЕТИКА

Докато механизмите и динамиките биха се фокусирали на „какво“-то на нашата игровизирана структура, естетиката на играта се фокусира на “КАК” на играта. И това „как“ е много значимо за останалите елементи дори повече когато сме изправени пред видео игрите, които нашите ученици играят... Неадекватен дизайн лесно би намалил интереса на участниците в играта.

Компонентът естетика на игрите е свързан с емоциите и преживяванията, така че трябва да създадем основния дизайн базиран на преживяването на тези, които ще го използват и винаги да вземаме предвид техните черти на характера и интересите им. Не забравяйте, ако естетиката, която създадете не ви мотивира, представяте ли си какъв ефект ще има върху вашите ученици



За щастие, в настоящето няма нужда да сте гении а да създадете уеб страници, карти, герои...които изглеждат съвсем професионално. Има достатъчно страници и приложения, които ще ВИ помогнат да се сп



Junta de
Castilla y León

Consejería de Educación



8. РАЗКАЗ

Без съмнение, един от аспектите, които най-силно повлияват за успешно игровизирана структура е разказа.

Това е най-креативната част и най-забавното за създаване, в същото време може би и най-трудната част.

Някои насоки:

- ✓ Четете приключенски книги, посетете страници на учители, които са игровизирали техните класни стаи, играйте на настолни игри, видео игри, гледайте сериали, филми... Бъдете наясно/в крак с „актуалното“, което най-силно привлича вниманието на вашите ученици. С подобна добра основа, идеите ще последват. Без нея обаче, ще Ви се стори много по-сложно.
- ✓ В следващите слайдове ще ви покажем няколко полезни инструменти и примери как да започнете.
- ✓ Друго нещо, което може да Ви помогне е да прочетете за [Пътят на Джозеф Кембъл като герой](#) и за [Функциите на разказите на Пропс](#). И двете теории са вдъхновили множество книги, филми, сериали и игри.
- ✓ Изгледайте това [видео](#)





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



9. ИНСТРУМЕНТИ

Не е задължително да използвате дигитални устройства за да се създаде успешно иронизирана структура.

За щастие обаче има и много дигитални инструменти, които улесняват работата ни:



[Avatarmaker.com](https://avatarmaker.com) е най-лесната опция, за вас и вашите ученици. Няма нужда от регистрация. Просто създайте вашия аватар и го изтеглете. Наистина е лесно. Няма много опции като някои други страници/апликации, но е напълно достатъчно начало.



Това е най-лесната страница, на която може да си направите собствени значки. Тук обаче трябва да се регистрирате. Можете лесно да редактирате значките си и да ги изтеглите.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. ИНСТРУМЕНТИ



Създайте красиви [Warcraft cards](#) с избраните от Вас характеристики/черти.



Както се досещате, [Bitmoji](#) е моят любим инструмент за създаване на аватари. Само трябва да го свалите- iOS или Android приложение и създайте своя аватар. След това ще имате на разположение хиляди рисунки с вашия аватар.

Това може би един от най-лесните [инструменти за създаване на карти](#). В началото не разбирате точно как се случват нещата, но бързо ще схванете след няколко карти.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. ИНСТРУМЕНТИ



Inkarnate е най-любимия ми генератор на карти. След регистрация, може да генерирате карти като просто провлачвайки елементи и избирайки цвят, размер, букви... Резултатите винаги са впечатляващи. Като допълнение, може да запазите, редактирате, дублирате и др. създадените карти



[Time Taco](#) е много простичък и добър инструмент. Нанесете датата на събитие, линк към него. Няма нужда от регистрация, но ако го направите ще може да запазвате своите „време-такота“ и да ги редактирате по-късно.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



9. Инструменти- изброяване



Още един много лесен инструмент. При него няма нужда от регистрация, избирате различен вид хронометър и сте готови.

Като недостатък мога да спомена, че е прекалено рекламирано. Ако искате да се отървете от рекламите- изберете режим „супер цял екран“.

И ако и вие, като мен, се обърквате от числа, опитайте “Сензорните/сетивни хронометри,” на тази [страница](#).



Това е най-лесната опция. Няма нужда от регистрация.

Напишете елементите на ролетката и натиснете "go". Толкова е лесно!

Има малко хитрина при запаметяване на вече създадена ролетка. Може да прочетете за нея ето [тук](#).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

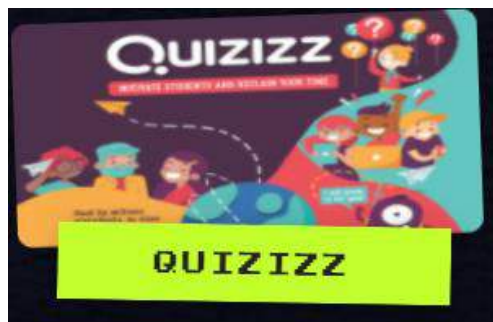
ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



9. ИНСТРУМЕНТИ - оценка



[Kahoot](#) е може би една от най-известните страници за викторини. През последните години са прибавени различни опции за да бъде по-конкурентноспособна спрямо другите сайтове предлагащи подобни услуги.. Една от най-любимите ми опции е да се задава тест за домашна работа вместо в клас.



[Quizizz](#) е ПРЕКРАСЕН ИНСТРУМЕНТ. С Quizizz може да създавате викторини и учениците участват с код. За разлика от Kahoot, всеки участник участва от собственото си устройство и няма нужда от общ голям екран за да вижда въпросите. Още едно предимство е, че времето необходимо за отговор не задължително се отразява върху резултата, което намаля стреса на който са подложени учениците, когато използват платформи като Kahoot.

Подготовката на тестове с Quizizz изключително лесно и може да се възползвате от предварително създадените тестове от други специалисти. Накрая- информацията предоставяна от Quizizz за резултатите на всеки ученик е много подробно разглеждане.



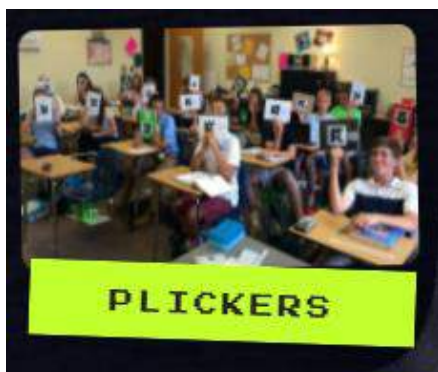
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. ИНСТРУМЕНТИ- оценка



Много от вас може би си казват...“ Да, но аз нямам мобилни устройства в класната стая...(а и дума да не става за безжичния ми интернет)..“

Добре, имаме разрешение на тази ситуация и то се нарича [Щракания](#). Това е много по-опростен от предните инструменти, но има и огромни предимства: ученикът не отговаря/реагира чрез мобилно устройство а с принтиран QR код и учителят сканира това със собственото си устройство. Като магия е! Предизвиквам ви - опитайте!.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



9. Инструменти – платформа за управление на класната стая



[ClassDojo](#) е безплатно приложение за управление на класната стая с достъп през iOS и Android.

Базирана е на класна стая, в която учениците могат да получават значки с позитивни и негативна стойност и да събират и изваждат стойностите им. Всичко това с въвличаща естетика (може би даже много фокусирана върху началния курс, но може да бъде адаптирана). Развитието на всеки ученик или клас може да се проследи чрез доклади, генерирани от апликацията в реално време, което е много удобно.

Може да се управлява комуникацията с учениците, семействата и да се публикуват новини и домашни задания.

Създадено е от Sam Chaudhary и Liam Don през 2011 и към настоящия момент се използва от милиони потребители по целия свят.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860

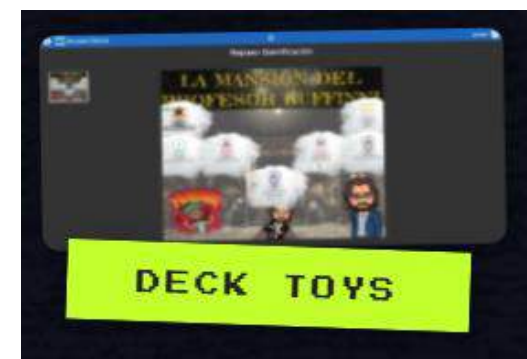


9. Инструменти – платформа за управление на класната стая



Гениално е многофункционален инструмент, който силно препоръчвам. Огромното предимство, което това испанско уеб приложение (вече на английски и френски език) има е, че може да бъде използвано с различни цели: може да създава интерактивни картини, прекрасни презентации, игри, карти, дигитални обучителни части, инфографики, видео презентации....

DeckToys е една от по-малко познатите инструменти в този списък и въпреки това е прекрасна страница, която може да използва игровизация. С нея може да генерирате тип видеоигра със различни етапи, които трябва да се преминават на път към целта. Задавате въпросите и отговорите в таблици и те стават част от различни игри (за памет, кръстословици, пъзели). Точно тези игри са представени в различните нива на играта. Учените играят на таблетите си докато учителя в ролята на администратор може да има достъп до резултатите на всички. Хайде, нека опитаме!





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

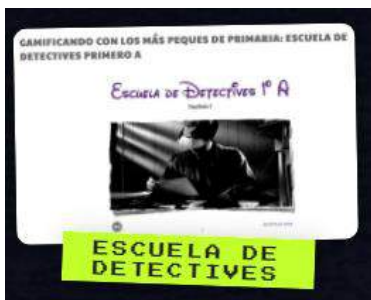
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



10. Примери

Изглежда ясно, че добър начин да стартираш е да погледнеш какво другите са направили по въпроса. Предлагаме няколко примера:



Това е [пример за чист разказ](#) (испански). Всъщност останалта част от игровизацията е много простичка. Малко технология, някой друг елемент... Децата много харесват, когато постигат много от поставените цели.

Дейвид Руиз, от Кастилия Леон (Испания) създава този уебсайт за едnodневна [работилница](#) в център за обучение на учителите, като част от обучението съдържаща теория (изиграна, разбира се), дигитално търсене на съкровище и Ескейп стая..





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



10. Примери



Имението на проф. Руфини е използвано като съпътстваща част при обучение на учители и продължава от 3-5 сесии и позволява самостоятелна работа за всеки учител, който би искал/а да го направи по собствена инициатива (без да се записва на който и да е курс за обучение).

За да се придвижи от една стая на имението към друга, трябва да подредите пъзели. Ако искате да влезнете в библиотеката трябва да откриете паролата, която се намира в рамката на портрета на професора.

Дейвид Руиз, от Кастилия Леон (Испания) Една година след Супергероите в училище, със същата група, която вече имаше опит в игровизацията, продължихме Магическо училище (на испански) следващо същата линия на сюжет, но с много нови елементи: Мрежа вместо блог, купата на къщата, 4 различни вида събираеми карти и седмични предизвикателства от Дъмбълдор, които совата носи.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860

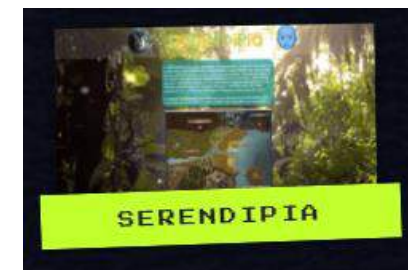


10. Примери



Естетика в игровизация на [Dr Jelinek](#) от Ángel Perea за преглед на материала от природни науки в 6-ти клас.

Оригиналната версия(на испански) и прекрасни естетични решения в рамките на игровизация от [Norberto Cuartero](#) за работа по математика



Този проект е базиран на итнеграцията на няколко предмета в природните науки, социалните науки, технология, пастика и визуално обучение в първото ниво на основното училище [CLASS OF CLANS](#). Чрез символите и естетичната рамка на онлайн игрите в клас на кланове, учениците се пренасят в Палеолита и започват да изучават развитието на цивилизацията.

Създадена е от Javier Espinosa, Jaione Pozuelo и Carlos Mata (Испания)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Бихте ли искали да създадете своя игровизация...

(Click on the image)



www.elblogdelsruiz.com



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Това е линк към презентацията на ескейп рум от примера в презентацията:

<https://view.genial.ly/5d9e2bf9f76bfd0f56998150/presentation-save-the-educacyl-museum>

Това е линк към “Игровизавия в образователен контекст” интерактивна презентация:

<https://view.genial.ly/5d975dc558aaab0f64287333/presentation-gamification-in-educational-contexts-lituania-2019>



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Благодарим Ви за отделеното внимание!



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ПРОСОЦИАЛНА РОБОТИКА

Elena Milli
Silvia Bianchetto

Polo Europeo della Conoscenza

Usak - First teachers' training



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

- Подобряване на използването на иновативни инструменти в класните дейности
- Прилагане на съвместни дейности за подобряване на просоциалното поведение
- Насърчавайте разсъжденията за просоциалните ценности и историческото развитие на тази концепция
- Предотвратете развитието на асоциални нагласи или тормоз в класната стая и извън нея
- Помогнете на учителите да включат учащите в развитието на техния собствен процес на обучение
- Използвайте новите технологии за комуникация, четене, разбиране и създаване на текстове, подобряване на кодовото обучение, изчислителното мислене, използването на малки роботи



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



СЪДЪРЖАНИЕ НА ОБУЧЕНИЕТО

Новите технологични инструменти могат да бъдат използвани като значим начин за включване на учениците в процеса на обучение. Иновирайте преподавателските стратегии, въвеждайки кодовото обучение или прости работи, подобряват интереса на учениците, защото темите се преподават с активното участие на учащите. Работата с тези инструменти в групи позволява на обучаващите се да практикуват умения за връзка, защото трябва да си сътрудничат, за да решават проблеми или да намерят общо решение. Образователната роботика е адаптивна методология за преподаване на просоциалните ценности по време на работа по различни теми. Тази работна среща ще представи специфична преподавателска дейност, базирана на срещата на Мъжете и технологията, разбиране на културата и нейните промени в историята.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



СЪДЪРЖАНИЕ НА ОБУЧЕНИЕТО

Размисълът върху тези теми позволява на обучаемите да разберат различни гледни точки и култури, да развият лични идеи за уважението на останалите и да подобрят способността си да работят в групи.

Основополагащите концепции на тази дейност и семинар са социалните компетенции, кооперативната работа, конкретното приложение на знанията в реалната дума, съпричастността и отговорността.

Преподавателската дейност се основава на груповата работа, така че обучаемите да могат да работят директно върху подобряването на просоциалните умения, докато размишляват върху някаква просоциална тема. Учителите ще бъдат активна част от семинара, докато обсъждат и разработват в групи нови учебни дейности въз основа на използването на образователната роботика и преподаването на просоциални ценности.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

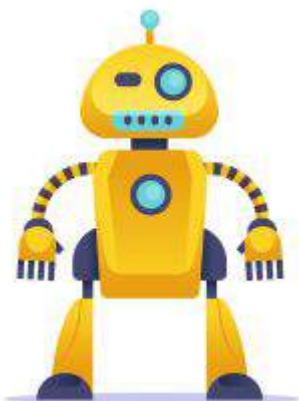
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ОБРАЗОВАТЕЛНА РОБОТИКА

- опростен и практичен подход
- Използва роботи, за да стимулира любопитството и логиката
- насърчават учениците в ръководеното откриване и в решаването на проблеми



- учениците свикват да работят в група, за да:
 - Решават проблеми
 - намират на решения
 - проверяват резултатите



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ОБРАЗОВАТЕЛНА РОБОТИКА

играе важна роля за

- повишаване на мотивацията и участието



- развиват умения за решаване на проблеми, креативност и любопитство

- подкрепя на обучение, ориентирано към учащия

- Подобряват работата в екип



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



В класната стая, според увереността на учениците в роботиката, използваме два робота: Celentoni DOC и Clementoni MIND.



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Clementoni DOC помага да се развият логически умения и умения за решаване на проблеми; учи букви, цифри, цветове, животни. Може да бъде програмиран да изпълнява свободни пътеки или да възпроизвежда траекториите, изисквани от игровите карти, да развива логически смисъл и да решава първите проблеми



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



КАК ДА ГО ИЗПОЛЗВАМЕ

- 2 опции: EDU или БЕЗПЛАТНО



Polo Europeo
della Conoscenza 



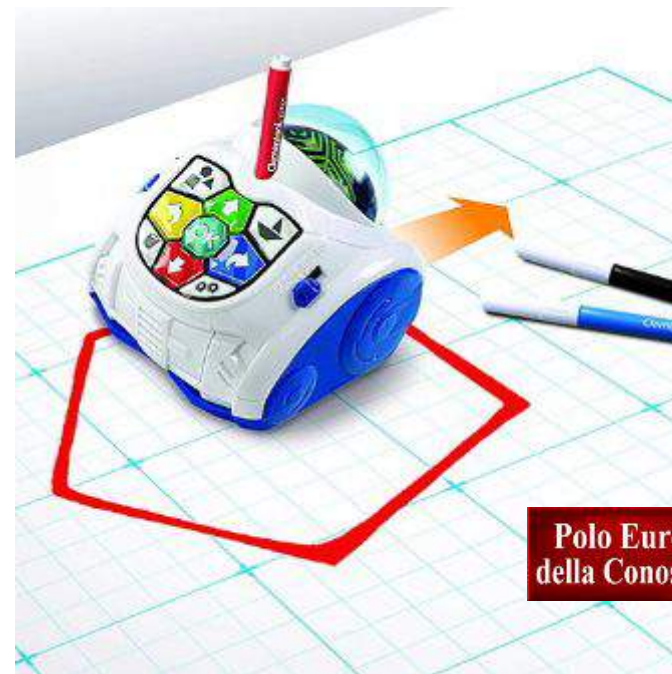
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Clementoni Mind Designer комбинирайте кодирането с чертежа. Може да се програмира чрез бутони, приложение и глас
Развива логически умения и умения за решаване на проблеми, със специфичен фокус върху формите



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



КАК ДА ГО ИЗПОЛЗВАМЕ

- 3 опции: EDU, БЕЗПЛАТНО или app



Polo Europeo
della Conoscenza 



СЪВЕТИ ЗА ПРАКТИЧЕСКАТА ОРГАНИЗАЦИЯ НА КЛАСА

организацията в класната стая е послание към учениците:
пространството трябва да помогне за фокусиране на вниманието,
тъй като може да повлияе на чувствата



Ролите трябва да бъдат разпределени, за да дадат
възможност на всеки да се присъедини към групата и
да осъзнае собствените си способности



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Роботиката в училище е групов ангажимент. Групите обикновено се състоят от 3/4 ученици, работещи заедно



Докато избира учениците в групите, учителят трябва да внимава да събира онези, които имат повече трудности, с тези с по-голяма увереност или да създава балансирани групи, в които всички да могат да участват активно



От едно упражнение до друго, трудността и ангажираността трябва постепенно да се увеличават



Правилата трябва да бъдат ясно посочени предварително: кой започва, каква е задачата на всеки един, как да разговаряме помежду си и с учителя и т.н. По време на заниманието учителят спазва начинаещия и дава награди или наказания



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



оборудването трябва да бъде съобразено с броя на участващите групи / студенти и работи, ако има различни типове в зависимост от възрастта и нивото на целевата група



По-добре е да включите директора и другите учители в големите проекти, за да имате институционална и партньорска подкрепа

Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ТИ СИ НА ХОД!



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Роботът няма типично
човешки
характеристики, основни
за образователни
дейности, като
емоционална
интелигентност ...
Така че трябва да
се използва в
социален (и
социализиращ)
контекст



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



- DOC има хубава форма и физиономия, които стимулират грижата на Лука за него

- DOC има цветни привличащи светлини и Лука се забавлява



- DOC казва прости и ясни неща. Звучите, които издава, са ясно разграничени, което дава незабавна обратна връзка на Лука

- DOC се движи с Лука, отива където иска, това съобщава на Лука, че може да контролира външни събития



Luca, с ДОС, има

- усъвършенства моторните си умения,
като се научи да натиска деликатно
бутона
 - програмира движенията според това, което
иска роботът да изпълнява
- разбра концепцията за напред, назад,
завъртане надясно / наляво
 - започна да идентифицира
стратегии за създаване на пътища
за постигане на целта



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



“Regoliato”

Преподаване на просоциални ценности с роботика

- Цел: Да се развият просоциални ценности (уважение към другите и околната среда, с критична мисъл, чувство за социална отговорност).
- Възраст: 10 (5ти клас)
- Методология: кооперативно обучение, ко-конструктивизъм
- Период: 5 седмици (3 часа седмично)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Стъпка 1: Анализ в училищната наредба

- Четене и обсъждане на училищния регламент (учители, ученици, портиери).
- Разделяне на учениците на групи (6 групи по 4 деца).
- Всяка група избира трите най-важни правила за учениците, които трябва да се спазват, за да се чувстват добре в училище.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



СТЪПКА 2: Изграждане на наш собствен училищен регламент

- Всяка група представя работата си пред класа и учителят посочва правилата, които е избрал на дъската.
- Всички заедно. Учениците избират 12 правила, за да изградят свой собствен училищен регламент.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Стъпка 3: как да представите правилата на новите ученици

- Обсъждане на най-ефективния начин за представяне на правилата на новите деца (игра, песен, драма ...)
- Представяне на играта: **Правилно или грешно?**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Стъпка 3: как да представите правилата на новите ученици

- На дъската учениците слагат рисунката, представяща за всяко правило на ситуацията, в която детето го спазва и такова, в което не го уважава. За завършване на играта има няколко червени и зелени рамки
- Децата трябва да водят ДОС през дъската, достигайки всички изображения
- След като пристигнат на площада със снимка, те трябва да обсъдят дали действието спазва едно от училищните правила, поставете картината на ДОС, кодирайки я, за да достигне правилната рамка (червено, ако е нанесено, зелено, ако е правилно) и поставете снимката там.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

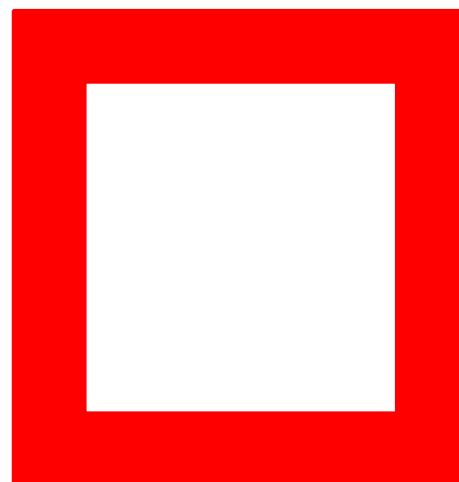
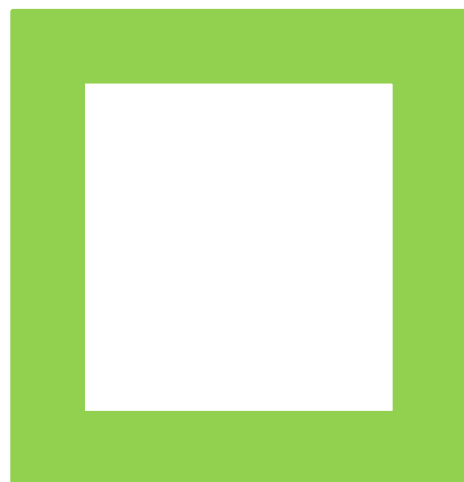
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Стъпка 4: Създаване на игра за роботика

- Всяка група тегли 2 „карти с правила“: за всяко правило учениците рисуват ситуация, илюстрираща правилно поведение (картината се предава чрез мобилна зелена рамка), а също и ситуация, илюстрираща грешно поведение (картината е заобиколена от червена рамка).





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



- Учениците са разделени в 3 групи :
1. Подготовка на плакат с правила (снимки и писания).
 2. Подготовка на книгата с правила на играта.
 3. Създаване на разгриващи дейности за използване на DOC.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Стъпка 5: Представяне на играта на нови студенти

- Някои ученици представят класа и целта на играта
- Някой друг студент представя Дос и показва как да го използва.
- Подгряващи дейности в групи (по-големи и по-малки ученици заедно).
- **Хайде да играем!** По-малките ученици са разделени на 4 групи и те са запознати с играта и им е помогнал да играят някои по-големи ученици.
-



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Правила на роботиката и правила на обществото

Обратно проектиране (Wiggins и McTighe): започвайки от нашите учебни цели, за да пресъздадем учебния път до практическите дейности, които студентите трябва да изпълнят



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ЗАКОНИ ЗА ОБЩЕСТВОТО ЗАКОНИ ЗА РОБОТИКА

1. Роботът не може да нарани човек или чрез бездействие да позволи на човек да навреди.
2. Роботът трябва да се подчинява на заповедите, дадени му от хора, освен когато такива заповеди биха били в противоречие с Първия закон.
3. Роботът трябва да защитава собственото си съществуване, стига такава защита да не влиза в противоречие с Първия или Втория закон



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ПРОСОЦИАЛНОСТТА Е ИГРА

Elena Milli
Giulia Martellini

Polo Europeo della Conoscenza

Panevezys - Second teachers' training



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

- Развийте разбирането за важността на използването на неформални методи на обучение
- Използвайте творческа роботика, за да включите активно учениците в учебния процес
- Прилагайте преподавателски дейности за съпричастност, толерантност и уважение
- Подобрете у децата способността да работят в групи за предотвратяване на тормоза
- Увеличете у децата капацитета за анализ, синтез и изложение на информацията по определена тема



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



СЪДЪРЖАНИЕ НА ОБУЧЕНИЕТО

Твърде често творческата част, свързана с преподаването, се пренебрегва, всъщност тя е от основно значение, особено когато учителите работят с млади учаци. С творчески роботизирани дейности обучаемите могат да се изразяват по безплатен (но регламентиран) начин, те могат да търсят различни решения от различна гледна точка, прилагайки на практика решаването на проблеми и подобрявайки просоциалните умения при работа в групи. Този вид дейности трябва да бъдат радостни и се основават на геймификацията на уроците, за да се включат учащите и да им се даде възможност да изразят таланта си не само в обичайните училищни предмети. По-специално семинарът ще представи важността на геймификацията, използвана в клас, с помощта на учителите може да създаде несъдителна среда, в която грешките като част от пътя на растеж и обучение. Този семинар има за цел да подобри уменията на учителите, за да стане фасилитатор на учебния процес на учениците, като ги придружава по пътя и споделя удоволствие от обучението заедно с тях.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



СЪДЪРЖАНИЕ НА ОБУЧЕНИЕТО

Практическата част на семинара ще се фокусира върху изпълнението на дейност за просоциалните ценности. Участниците ще трябва да обсъдят и да намерят общо споразумение за това как да представят просоциална ценност без думи. След това рисунките ще бъдат поставени, покрити, на квадратна дъска, където участниците ще преместят малък робот, за да ги достигнат. Дейността насърчава способността за намиране на общо решение, дискусията за значението на ценност и засилване на сътрудничеството: всъщност по време на дейността по роботика участва цялата група, поддържайки по-малко квалифицирания участник. Тази игрална дейност се занимава с няколко сложни умения по игрив и ефективен начин.

След тази част участниците в семинара ще обсъдят и разработят в групи нови учебни дейности, основани на използването на креативната роботика и просоциалните ценности, преподавани по игрив начин.

Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ИЗПОЛЗВАНЕ НА ИГРИТЕ В КЛАС

- Критично мислене
- Работа в екип
- Креативност
- Позитивни спомени от ученето
- Активно ангажиране
- Непрекъснато внимание





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



игрите помагат да се създаде ВКЛЮЧЕН КЛАС

- КОНТЕКСТ НА СОЦИАЛИЗАЦИЯ ЗА ВСИЧКИ УЧЕНИЦИ
- среда на свободен обмен между връстници
- място, където всеки може да намери начин да изрази неговия / нейния потенциал и таланти





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Модифициране на социалната среда

Дейностите по роботика трябва да се използват като **групови дейности** за развиване на основни социални и просоциални умения.

По време на **образователни дейности, базирани на игра**, детето може:

- да се почувства защитено в заобикалящата го среда
- да опита различни социални роли
- говорете за него/нея по метафоричен начин





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ОБРАЗОВАТЕЛНА РОБОТИКА

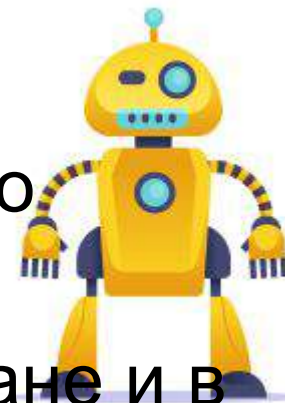
- Прост и практичен подход
- Използва роботи, за да стимулира любопитството и логиката
- Насърчавайте учениците в ръководеното откриване и в решаване на проблеми
- Учениците свикват да **работят в групи:**



разрешават проблеми

намират решения

проверяват резултатите



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

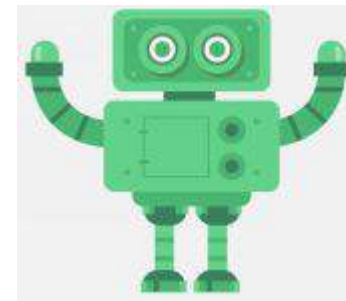
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ПОЛЗИ от ОБРАЗОВАТЕЛНАТА РОБОТИКА

- благоприятства развитието на **висши компетенции**
- подкрепя на обучение, **ориентирано към учащия**
- чрез представяне в конкретен контекст, той улеснява изучаването на **абстрактни понятия**
- постигането на успехи и напредъкът в обучението имат положителен ефект върху **самовъзприемането**, подобряване на **мотивацията** и образователните и социални резултати





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

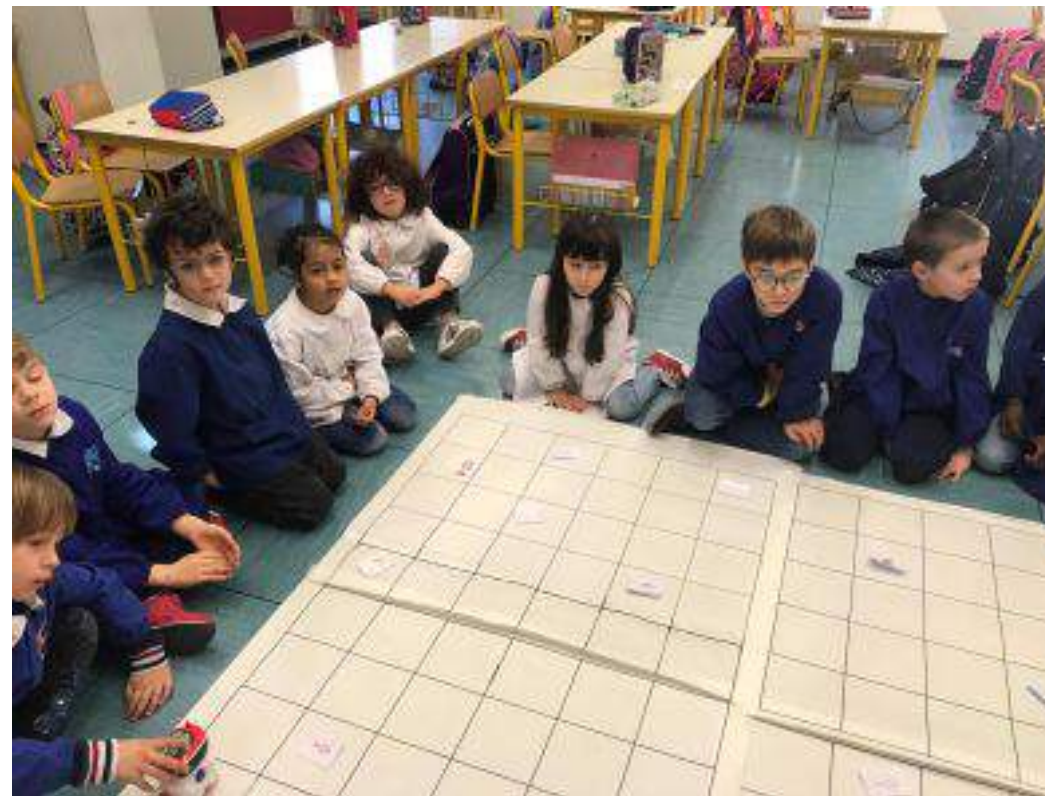
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Роботът няма типично
човешки характеристики,
основни за образователни
дейности, като
емоционална
интелигентност ...

Така че трябва да се
използва в социален (и
социализиращ) контекст



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Роботът може да бъде **споделен образователен инструмент**, с който целият клас е работил заедно, като е дал на всеки свой индивидуален принос, като **резултатът е по-голям от сумата на всички отделни части.**



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

Децата обикновено възприемат играта като състезание, учителят трябва да **избягва класирането**, но да насърчава ангажимента към общата цел на победата.

Състезанието се превръща в **сътрудничество**, когато **победата се споделя, а учителят не придават пристигане**“, а на способността за съвместна работа
(печеливша ситуация)





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

Правилата трябва да бъдат ясни и споделени, трябва да се наблегне на важността на честната игра и честността. **Уважението към групата е уважение към хората**, които са част от нея: стимулира социалното чувство, принадлежност към групата, съпричастност



Учителят трябва да създаде **не осъждаща среда**, в която грешка е част от път на растеж и учене



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

Трудността и крехкостта на един от членовете на групата трябва да намери място в групата и групата да се научи да **дава сила и подкрепа, като работи в екип**



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Clementoni DOC помага да се развият логически умения и умения за решаване на проблеми; учи букви, цифри, цветове, животни. Може да бъде програмиран да изпълнява свободни пътеки или да възпроизвежда траекториите, изисквани от игралните карти, да развива логически смисъл и да решава първите проблеми



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



КАК ДА ГО ИЗПОЛЗВАМЕ

- 3 modes: EDU, GAME or FREE



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ТИ СИ НА ХОД



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

КРЕАТИВНО РАЗРЕШВАНЕ НА КОНФЛИКТ (В КЛАСНАТА СТАЯ)

Марина Танасоска
Дарко Талески

Приатели на образованието

Usak - First teachers' training



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

- Проучване на две различни гледни точки в конфликт
- Да се научим как да възприемаме перспективата на друго лице / страна, участващо в конфликта
- Повишаване на информираността на участниците за различни гледни точки в конфликт
- Насърчаване на здравословното изразяване на чувствата
- Насърчаване на състраданието и сътрудничеството
- Създаване на класна стая без пристрастия



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



TRAINING CONTENTS

The starting frame of this workshop is prosocial view of the nature of human development. It is considered that through the activities it is possible to gain a sense of competence and ability for articulation and processing important interior contents.

The workshop will help educators in resolving conflicts, become aware of stereotypes and prejudices, and develop empathy for all students regardless their differences.

Prosocial learning with its values raises the level of teaching, and also the influence on student's ability to recognize and use empathy in their lives.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



СЪДЪРЖАНИЕ НА ОБУЧЕНИЕТО

Семинарът и игрите са връзка между ежедневиения живот и процеса на обучение. Описваме ролята на ученето въз основа на традиционните детски игри в процеса на преподаване, ролята на ИКТ в „играта и ученето“, както и ползите от комуникацията ученик-ученик, учител-ученик, родител-ученик, учител-ментор. Но основната цел е да се анализират социалните дейности на учениците и да се повлияе върху намаляването на броя на конфликтите чрез разработване на човешки характеристики и ценности.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Винаги, когато сте в конфликт с някого, има един фактор, който може да раздели и направи линия между увреждането на отношенията ви и задълбочаването му. Този фактор е отношението.

Уилям Джеймс

Уилям Джеймс (1842–1910) е американски философ и психолог и първият педагог, който предлага курс по психология в САЩ. Джеймс е бил водещ мислител в края на деветнадесети век, един от най-влиятелните американски философи и е бил наречен „Баща на американската психология.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Какво е конфликт?

- **Конфликтът** е ежедневие в междуличностните отношения, част от живота, в частност.
- Едно от широко разпространените определения на термина казва, че конфликтът е състояние на несъгласие, противопоставяне или несъвместимост между две или повече лица.
- От друга страна, способността за решаване на конфликтни ситуации е от съществено значение, ако искаме да реализираме потенциала си (а кой не го иска?). Тези ситуации ни карат да анализираме по-отблизо какво се случва около нас, както и възможности за творчески отговори и решения.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



CREATIVE TECHNIQUES FOR RESOLVING CONFLICT

- Pausing and distancing
- **Looking at the wider picture**
- Paying attention to nonverbal communication
- **Empathy**
- Accepting responsibility
- Communicating assertively
- Focusing on what's up to you



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Pausing and distancing

By engaging in the pause a person gives themselves the power to choose to either step into or away from the issues in conflict. Not every verbal assault or pointed comment needs or should be dignified with a response.

Every person should be given the opportunity to clarify what they are saying. It is at this juncture that the power of the pause comes into play. A simple request for clarity of what was just said, such as " I beg your pardon ...?" or " Please could you explain what you are saying" is often the mercy moment which ends what could have become an unfortunate and avoidable breakdown of relations.

„The right word may be effective, but no word was ever as effective as a rightly timed pause,,.

MARK TWAIN





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Разглеждайки по-широката картина

- Представете си как проследявате конфликта от голямо разстояние и неутрална позиция. Трябва да помислите дали причината за вашата тревожност е наистина това, за което говорите в момента, или сте пренасочили гнева си от някаква друга ситуация? (Подобно на натрупания гняв, който повечето от нас изхвърлят в трафика).
- **Положителният подход за намиране на решение с тази техника е да се опитате да идентифицирате проблема, но и човека, с когото трябва да разрешите този проблем заедно. Заобиколете дреболиите, опитайте се да намерите отговори на големите въпроси, които трябва да бъдат разплетени.**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Обръщайки внимание на невербалната комуникация

Вашите невербални комуникационни сигнали - начинът, по който слушате, гледате, движите се и реагирате - кажете на човека, с когото общувате, независимо дали ви е грижа, че сте съвсем искрени и колко добре слушате. Когато невербалните ви сигнали съвпадат с думите, които казвате, те увеличават доверието, яснотата и връзката. Когато не го направят, те могат да генерират напрежение, недоверие и объркване.

Ако искате **да станете по-добър комуникатор**, важно е да станете по-чувствителни не само към езика на тялото и невербалните сигнали на другите, но и към вашия собствен начин на изразяване.



FRIENDS OF
EDUCATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Емпатия

- **Покажете, че чувате и разбирате какво ви казва** другата страна.
- **Опитайте се да разберете кой е ъгълът**, коя е гледната точка. Всички казваме, че го правим, но всъщност обикновено се опитваме само да поставим на преден план това, което е важно за нас.
- **Не е нужно да се съгласявате и оправдавате**, просто се опитайте да разберете как се чувства другият в този момент. Това не ви прави седмичен човек. Напротив, това ще ви помогне
- станете разбиращ, състрадателен, силен човек.



FRIENDS OF
EDUCATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Поемане на отговорност

- Когато поемете отговорност, **намирате решения по-бързо** и по начин, който ви позволява да коригирате другите, **без да причинявате разриви във вашите взаимоотношения.**
- Конфликтите са страничен продукт от безотговорността.
- **Безотговорността води до** обвинение. Сочене с пръст към другата страна, а не към себе си. Критикувайки другите отклоняват вниманието от пропуските във вашето поведение. **Преценяват действията на друг, за да избегнете фокусирането върху себе си.**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Активно общуване

- Комуникацията по категоричен начин е комуникация по ясен начин.
- Комуникация, която **изразява вашите мнения и нужди**, като същевременно **зачита мненията и нуждите на другия човек**.
- Активната и категорична комуникация може да укрепи вашите взаимоотношения, намалявайки стреса от конфликти. Тя ви предоставя социална подкрепа, когато се изправяте пред трудни моменти.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Фокусиране върху това, което зависи от вас

- Не можем да **контролираме поведението на никого** и не можем да накараме друг **човек да иска или да може да се промени.**
- **Не можем да променим хората**, но се опитваме да променим поведението им - бавно, с любов, състрадание.
- Помогнете им да променят **описанието**. Вместо да им давате съвети за промяна на поведението (**симптома**), опитайте да им помогнете да видят **историята (причината)**.
- **Нека пробваме**. На някои хора не може да се помогне.



FRIENDS OF
EDUCATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Указания за преподаване на творческо разрешаване на конфликти

- **Насърчаване** на здравословното изразяване на чувства
- **Насърчаване** на грижата, състраданието и сътрудничеството
- **Създаване** на класна стая без пристрастия



FRIENDS OF
EDUCATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Насърчаване на здравословното изразяване на чувства

- **Поддържайте малките размери на групите:** Децата ще намерят по-лесно сътрудничество, ако групите са малки.
- **Съчетавайте на двойки и групи:** Когато създавате двойки или малки групи, опитайте се да съчетаете децата със силни умения за сътрудничество с други, чиито умения току-що се появяват.
- **Помогнете на дете, което е изоставено:** Ако има дете, с което никой не иска да бъде партньор, подгответе сцената за включване, като кажете: „Всички се учим как да се редуваме и да слушаме. Джери също.“
- **Осигурете благоприятно пространство:** Можете да модифицирате физическата среда, за да подкрепяте и насърчавате съвместни дейности.



FRIENDS OF
EDUCATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ЦЕЛИ НА СЕМИНАРА

- Участниците ще изследват две различни гледни точки в конфликт
- Участниците ще се научат да възприемат гледната точка на друго лице / страна, участващо в конфликта
- Участниците ще повишат информираността си за различни гледни точки в конфликт



FRIENDS OF
EDUCATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Въвеждаща дейност - Съберете се по рожден ден

Невербално упражнение

- 2 минути, за да завършите дейността.
- Оформете една права линия, според вашите рождени дни (дати).
- Лицата с януарски рождени дни ще бъдат в началото на реда (първо най-ранните януарски дати, последвани по ред от по-късни дати).
- Линията напредва по месеци и дни с декемврийски рождени дни в края.
- Лицата с един и същи рожден ден споделят едно и също място във времевата линия.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Въвеждащо упражнение 2 част въпроси

- Беше ли ви трудно да се занимавате с тази дейност?
- Защо?
- Ще ви бъде ли по-лесно, ако можете да общувате помежду си?
- Имаше ли някакво недоразумение между вас, докато се опитвахте да се участвате в дейност?
- Можем ли да направим заключение за тази дейност?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Въвеждаща дейност - Съберете се по рожден ден

вербално упражнение

- 2 минути, за да завършите дейността.
- Оформете една права линия, според вашите рождени дни (дати).
- Лицата с януарски рождени дни ще бъдат в началото на реда (първо най-ранните януарски дати, последвани по ред от по-късни дати).
- Линията напредва по месеци и дни с декемврийски рождени дни в края.
- Лицата с един и същи рожден ден споделят едно и също място във времевата линия.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Въвеждаща дейност - Изводи

- Комуникацията играе голяма роля в управлението на конфликти.
- Слабата комуникация винаги води до недоразумения и в крайна сметка до конфликти.
- Нашата комуникация трябва да бъде **ясна, точна и честна**, ако искаме да избегнем конфликти.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

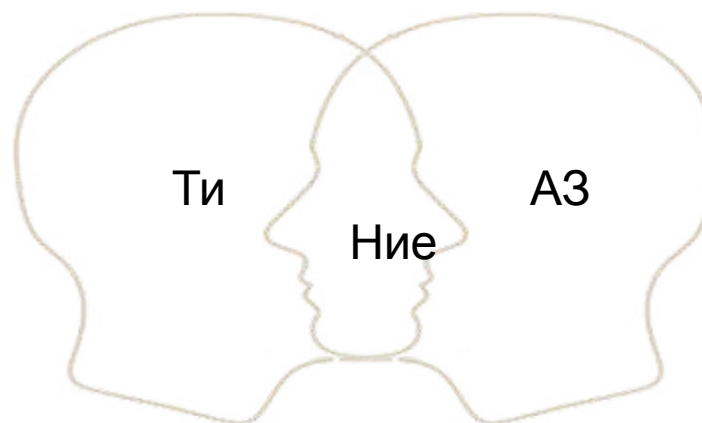
2017-1-IT02-KA201-036860



Основна дейност «КРЕАТИВНИ ТЕХНИКИ ЗА РЕШЕНИЕ НА КОНФЛИКТ»

Разглеждайки по-
широката картина

Емпатия



FRIENDS OF
EDUCATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Основна дейност - Фокус

- Научете и прилагайте някои **техники за творчески отговори и решения** на конфликтната ситуация.
- Ще се спрем на две техники: Разглеждане на **пошироката картина** и **Емпатия**.
- Ще **помислим какво означава** „Погледнете пошироката картина“ или „Вижте с чужди очи“, като разказвате истории.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Спящата красавица – история филм





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Основна дейност - Въпроси

- Имаше ли някакъв **конфликт в историята**?
- Бихте ли могли да **определите страните**, участващи в конфликта?
- Какво мислите, кои са **положителните герои** и **кои отрицателни** в тази история?
-
- **Защо?**



FRIENDS OF
EDUCATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Мъжката роля в историята – Филмова история





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Основна дейност - Въпроси

- По какво се различават двете истории?
- Какви са чувствата ви към позицията на мъжа в оригиналната история?
- Какви са чувствата ви към цар Стефан и феите в оригиналната история?
- Защо смятате, че сте се чувствали така по отношение на главните герои в оригиналната история?
- Променили ли са се чувствата ви към главните герои, откакто сте чули първоначалната история и след като сте чули и гледали другата история?
- Защо да или защо не?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Основна дейност-ВРЪЗКИ с учебното съдържание

- Повечето литературни произведения предлагат възможност за изследване на гледната точка и нейната връзка с конфликта. *Приказките дават прекрасна възможност.*
- *Пример: „ Истинската история на трите прасенца “от Джон Сцеишка, хумористично изследва историята на трите прасенца (Puffin, 1996) от гледната точка на вълка. (Тази книга е достъпна и на испански, La Verdadera Historia de los Tres Cerditos, Viking, 1991.)*
- *Пример: «Червена шапчица»*





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Основна дейност-ВРЪЗКИ с учебното съдържание

Езикови умения: Накарайте децата да се занимават с творческо писане от разл. гледни точки. Потърсете конфликти между два героя, където учениците могат да играят ролево двете различни гледни точки. Накарайте децата да напишат или драматизират версия на Джек и бобът или друга приказка от гледна точка на великана.

Изкуства: Накарайте децата да извършват творчески дейности по рисуване от различни перспективи – гледна точка.

Социални изследвания и история: Погледнете историческите събития от гледна точка на всички играчи. Например накарайте учениците да мислят за гледната точка на пристигането на Колумб в „новия свят“ и за гледната точка на индианците, които го виждат да пристига в техния свят.

Компютърни науки / IT Клас: Накарайте децата да направят видеомонтажи, анимации, комикси, плакати, презентации, игри, да представят история за някаква конфликтна ситуация (може да бъде и история от реалния живот) или за творчески разрешаване на конфликт, с помощта на компютър.



FRIENDS OF
EDUCATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Основна дейност - Дейност на участниците

- Какво е нещото, за което вие и ваш приятел (или някой друг важен за вас човек) имате различни гледни точки?
- Споделете случка, когато сте имали различна гледна точка за нещо с вашите приятели или друг важен човек в живота ви.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Да си отгледам жаба...

Рамка за разказване на истории за изграждане на стратегии за размисъл в ситуации на фрустрация

Иглика Ангелова

ДИПКУ – Тракийски университет, Стара
Загора

Паневежис – второ обучение за учители



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

- Повишаване на информираността на учителя за същността на ProSocial поведението
- Да информира учителя за разликите между процес на обучение и универсално знание
- Учителят да получи знания и умения относно педагогическите стъпки за формиране на детския светоглед
- Да фокусира вниманието на учителя върху анализа и оценката на коя стъпка от формирането на мирогледа е детето в момента
- Да насърчи учителя да започне игри и ролеви дейности, подходящи за общочовешки универсален мироглед
- Да представи методите и практиките за развитие на лична ценностна система, базирана на алтруизъм, неагресивност и комуникация с връстници в благоприятна учебна среда





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



СЪДЪРЖАНИЕ НА ОБУЧЕНИЕТО

Слоеве за формиране на ценностен универсален мироглед

Светът навлиза в 21-ви век с много противоречиви опозиции: екология или индустрия, базирана на ресурси икономика или икономика, базирана на знанието (високотехнологични технологии за спестяване на ресурси), граници или глобализация, миграция и мобилност или близост на общността, традиционно или нетрадиционно семейство. **Опозицията е елемент от социалната среда на етапа на промяна на обществените норми.**

На този етап **изграждането на „универсален мироглед“** предполага **игнориране на различията, осъзнаване на богатството на многообразието, обединяване около „универсални човешки ценности“** като живот, разум, любов, хармония, защита, равенство и т.н.

Формирането **на универсални ценности е вид превенция на насилието** и е в основата на алтруистичното поведение (колкото и противоречиви да са те от философска и социална гледна точка). Формирането на „универсален“ мироглед е от съществено значение за младия човек да възприеме променящата се среда и да израства позитивно и устойчиво на деградиращо поведение.

Светогледът се формира от развитието на концептуалното мислене, личните чувства и преживявания и спецификата на социалната култура. Свързан е с умения за рефлексия и саморефлексия, личен емоционален опит и комуникация с възрастни в конкретна учебна среда. Всеки от изброените елементи може да бъде формиран и подпомогнат чрез педагогическо въздействие към състояние на положителна устойчивост.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



СЪДЪРЖАНИЕ НА ОБУЧЕНИЕТО

Тази лекция и уъркшоп представят педагогически задачи, които включват рефлексия и саморефлексия чрез споделяне на мисли, чувства и преживявания във **въображаема история, която детето и учителят развиват заедно**, използвайки техниките на мисловните карти, методите за проучване и събеседване в един педагогически продукт.

Езикът в класната стая в урока е важен: звучи като „Много обикновен неформален разговор“ между възрастен и дете, но всъщност **това е диалог и деликатно проучване** на връзките между емоциите, ежедневните проблеми и мисли, водени от опитния учител.

Учителят и детето решават казуси, справяйки се със собствените си чувства на отговорност: те управляват необходимата информация и формират концепция, която удовлетворява и двамата. Те следват собственото си разбиране за подходящо или неподходящо решение, добро и лошо, красиво и грозно, а също така изразяват личните си чувства и желания, обогатяват комуникацията и емоциите си и размишляват върху собствените си решения, които са били за тях в края на история.





СЪДЪРЖАНИЕ НА ОБУЧЕНИЕТО

Сесията включва социална рефлексия. Детето, подкрепено от учителя, представя личния си опит в детска група. Децата имат право да споделят мислите и (интимно) емоционалното преживяване във всяка част от сюжета. Те **коментират и обогатяват собствения си житейски опит, като споделят смислени житейски ситуации, помагайки си взаимно за разбиране**. Историята се превръща в индивидуален принос за група.

Екипът за възрастни и деца представя Историята чрез илюстрации (картини и др.) В сюжетна линия, с конкретни герои по свой собствен начин в артистичен план (може да е необичайно, много творчески начин).

Учителят е фокусиран върху управлението на **три вида реалност (гледни точки)**, които се създават по принцип. Гледните точки се допълват взаимно:

1. **Реалност (гледна точка) на детето (ученик)**

2. **Реалност на възрастния**

3. Те създават **обща виртуална реалност**, която впоследствие се представя пред групата и се превръща в споделена група (гледна точка) - **Групова ценна реалност**

Семинарът завършва с групови изрази и размисли. Това може също да бъде заключението или възобновяване, леко подкрепено от помощта на учителя, само ако е необходимо.





От къде да започна

- Нека се запознаем с психологическите характеристики на възрастта (Ериксон и Колбърг възрастови кризи)
<https://www.psychologynoteshq.com/erikson-stages/>
- Нека си припомним възможностите за мислене и учене на децата в група, защото както каза Виготски *„детето не е социално изолиран учещ ...“* и опитът на групата е ключов момент.
- Покажете на детето начини да приема и обмисля съвети, свързани с житейския опит, придобит от други хора (възрастни и връстници), като формира неговия собствен просоциален мироглед.
- Научете децата да се наслаждават на слушането, докато го преживяват като част от реална ситуация, като урок от реалния живот и за реалния живот
- Увеличете у децата капацитета за класификация, идентичност, обратна връзка, реципрочност на информацията по определена тема





Erikson's Stages of Psychosocial Development

Approximate Age	Psychosocial Crisis/Task	Virtue Developed
Infant - 18 months	Trust vs Mistrust	Hope
18 months - 3 years	Autonomy vs Shame/Doubt	Will
3 - 5 years	Initiative vs Guilt	Purpose
5 -13 years	Industry vs Inferiority	Competency
13 -21 years	Identity vs Confusion	Fidelity
21- 39 years	Intimacy vs Isolation	Love
40 - 65 years	Generativity vs Stagnation	Care
65 and older	Integrity vs Despair	Wisdom





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Характеристики на възрастта от 3 до 9 години ..

Обобщаваме на базата на предишния ни опит. Предишни знания?

<https://www.psychologynoteshq.com/erikson-stages>

/

Класифициране - по един или повече изключителни параметри

Вярва, нещата са живи - **анимализъм**

Прави грешки в отношенията между **причините и последствията** - прави преводни заключения

Имаш ли брат?

Създаване на поредица (въз основа на 1-6 параметъра макс. 6) Пеперудата е голяма и жълта
Нещата по **логичен начин, но** само в конкретни ситуации.

Появява се децентрализация! >>> *Възможност да се мисли за повече от ЕДНО нещо едновременно!*

Спазва правила за избягване на наказания; Не отчита гледната точка на другия, не осъзнава намерения ...

Счупвам 3 чинии неволно / или счупвам 1 умишлено (на 3-4 години) е еднакво ! 😊

Лорънс Колбърг

Възрастни кризи - задава инициатива срещу чувството за вина.

Появяват се моралните чувства и съзнание.

Детето избира между овладяване на трудов опит или чувство за малоценност





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ние също се грижим за

Процесите за формиране на концепции

Необходимостта от **умения за създаване на логически връзки** и вкл. причинно-следствени връзки (причина-следствие) с нещата...

Необходимостта от **трансфер на знания и умения в областта на личностното развитие**, критичното мислене и мъдростта да се живее по **положителен и конструктивен начин**.

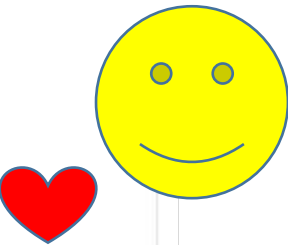


Iglika Angelova

The only correct answers are:
I don't NEED it, I just WANT it.
They don't HAVE TO, I just want them to.
They CAN do whatever they want.

Think	Feel	Do
Need Necessity Demand	Wish Anger Anxiety Depression Shame Guilt	Overreact React
Want Prefer Desire	Frustration Embarrassment Concern Sadness Regret Remorse	Respond
Don't care	Calm Calm Calm Calm Calm	Do nothing

Things don't turn out as expected or you imagine they won't.






Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Правилата на ... Жабата

Етапи на стратегията - комплекс от методи

Предварителен етап 1 - избройте нуждите и се вслушайте в нуждите на децата!

1-ва стъпка.

Задайте концепцията: Говорим за жаба, но имаме предвид за всички!

2-ра стъпка.

Фокусирайте се върху разбирането на: Аз и различни от мен и подобни на мен! Провокации и драматизация в диалога на децата на учителя, които осигуряват преживяванията ..

The care means
to make a
friend

4-та стъпка.

Завършете историята в балансиран, положителен и забавен КРАЙ, за да поемете дъх цял клас заедно!



ENJOY!

3-та стъпка.

Вербализация през цялото време - Сравнете с вас! - околна среда начин на живот език, намерете в живота важните точки.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Да си отгледаш жаба.. - Разказът

Знаете ли какво...?

Случи се така точно на рождения ми ден.

Знаете, че имам сестра, тя е по-голяма от мен и винаги ми прави някакви номерца, така че всички да се смеят, а аз да се чувствам глупава и малка ...

Когато съм до нея, винаги очаквам изненади и съм нащрек.

Е, чаках гостите за рождения си ден ... И ... всички ми донесоха подарък! Беше супер хубаво!

Обаче.. сестра ми закъсна от училище и тихо се чудех какво ТЯ ще ми донесе като подарък, защото се подготвих за изненада ... Не, не, не че беше зле, но ... Тя ме изпълва с тревога...

И тя дойде .. С красива червена кутия ... Подаде ми я усмихнато и много любезно ... И аз ... Взех я да я отворя веднага...

Когато я отворих ... познайте какво ... ?? !!! Вътре имаше подарък ... ЖИВА ЖАБА !!!!

Завършете историята, като помнете това: публиката трябва да участва в историята, че ВИЕ само поддържате сценария и провокирате класификация, мислене, провокирате грешки, следват цикъл и естествено движите историята, за да контролирате напрежението, причинено от ситуациите на живо история!





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Историята свършва...Изводът!

И разбрах (разбирам) ..

Че когато, ти и аз, изведнъж осъзнахме, че ...

започваш наистина да обичаш някого, когато мислиш за него, когато се страхуваш, че нещо ще му се случи ..

когато се опитваш да бъдеш добър и .. Повече ..на него да му е добре ..

Всеки е благодарен и е истински приятел, когато .. Ви чака да се върнете и той самият Ви липсва, когато имате време да си кажете нещо заедно, да се забавлявате .. Едва тогава можете да го наречете "Домашен любимец" - какво ако е ЖАБА, .. любовта и приятелството не гледат лицето, .. те гледат грижите и сърцето!





Класифициране - по един или повече изключителни параметри





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Драматизация - умения на учителите

Учене и прехвърляне към опозиции на мъдростта в една история

От знания до широк мироглед



създадена от човека
среда



създадена от човека
среда



Околен свят?



благоприятна среда за
ЖИВОТ



Естествено? Неестествено? Създаден от човек
..?



подкрепяща
среда





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Някои идеи .. За СТАРТ на историята..

“Беше първият ми ден в детската градина и ... ?? ”

„Имало едно време..“
не е правилното
начало.. ☺



*Историята трябва
да звучи
абсолютно
тривиално и
много реално .. И
не далеч от
текущият
момент*





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Не забравяйте да използвате (покажете)
реалните размери на обектите!
И правилни жизнени цикли! 😊

Учителят трябва да е
добре подготвен!



Да избягва грешки, защото имате
липса на опит



Децата са само малки ... и незрели 😊
Те не са глупави! Те веднага ще разберат, ако нещо
не е наред!

Задача за обучение

Голяма част от нашето обучение се базира на
снимки или компютър!

Сценарии

Коя е следващата!? Кой
липсва? Възможно ли е да
има следващ?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Учителят е водачът! Няма ограничения за учителски теми и въображение!

Децата обичат прожекцията, а също така са любопитни и обичат да бъдат изненадани от прости значения и разбиране като за възрастни

В много естествени емоции те развиват устойчивост на сътрудничеството и съпричастност .. поради широкия светоглед и констатации, основани на знания в групи!

Ежедневен цикъл от събития -
вестник



Поредица от истории в снимки - Комикси
Поредица от събития в снимки - Исторически комикси

Поредица - цикъл на дължина и височина на нотите - музика



Цикъл от филми - сериали,

Цикъл от творби, концерти, открития в една област!





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Хоризонтно разнообразие - Цикли в развитие. Възраст, животни, които носят яйца ... и т.н.

Осигурете необичаен фокус, за да изградите общо разбиране и познание за историческа или историческа времева линия 😊



http://www.google.com/imgres?um=1&hl=bg&tbo=d&biw=1536&bih=834&tbm=isch&tbnid=O_dhk5bxLVDgxM:&imgrefurl=http://www.jivotni.info/2010/06/blog-post_09.html&docid=kplm7WTnKkm72M&imgurl=http://pics.freeiz.com/jivotnite/kostenurka_2550-10.jpg&w=255&h=255&ei=9Tb9UNfHD8XfsgatgoFQ&zoom=1&act=hc&vpx=1288&vpy=214&dur=2145&hovh=204&hovw=204&tx=148&ty=104&sig=106540999671748332925&page=1&tbnh=135&tbnw=130&start=0&ndsp=45&ved=1t:429,r:17,s:0,i:130





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



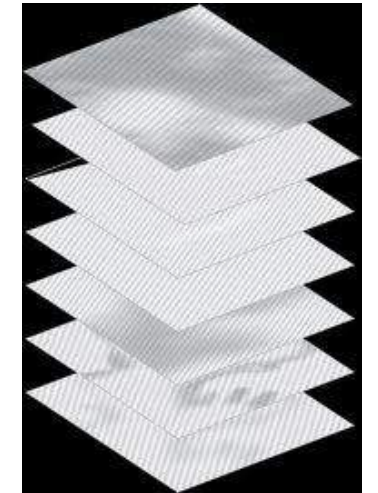
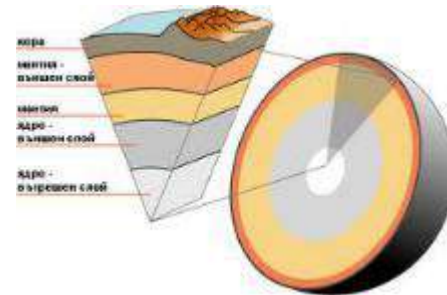
Задачи за обучение..

Представете на децата предварително идея за сложността на слоевете.

Информативни слоеве

Съвпадащи, определящи,

Цветно, отвън / отвътре и ... прехвърляне в духовно - и т.н.



Този тип (рамкови) уроци изискват естетика и култура на езика, знанията и сетивата в класната стая. **И не би могло да се направи без интерпретации и фантазия!** 😊





Таблица с насоки за промени От материализъм към ценности

Основни характеристики	Култура на ползите	Култура на ценностите
Цели	Ние обхващаме функционалната годност на детето и способността му да живее при определени условия	Помогнете на детето да формира отношение към света и към себе си
Езикът в класната стая	Извършено от мен; Действайте, както казах, разчитайте на опитността	Опитайте сами; Вярвай в себе си; Експериментирай; Потърсете подкрепа, когато е необходимо! Не се страхувайте 😊 ТУК съм близо до вас!
Основният авторитет	Учителят и родителите	Деца към деца

